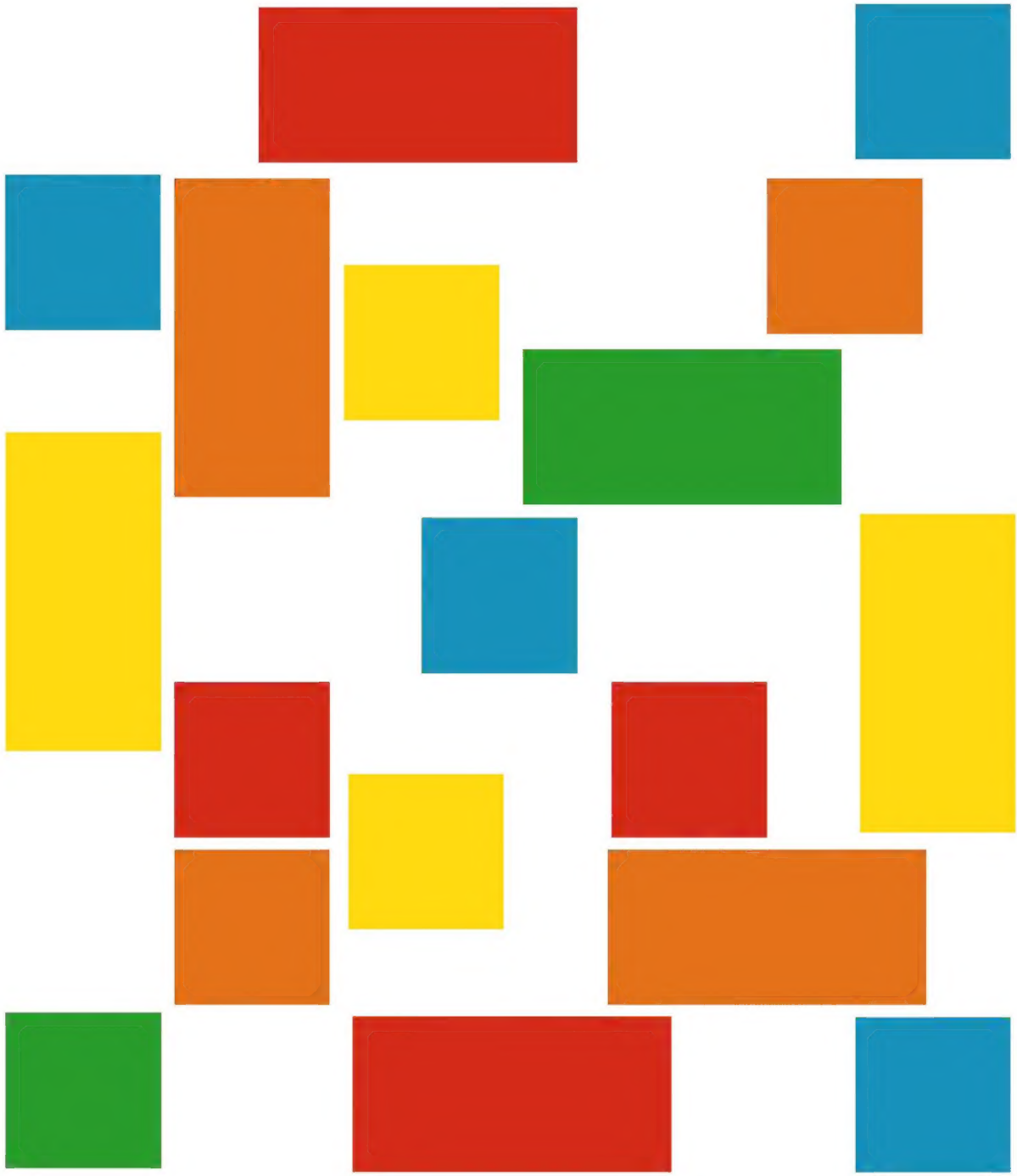


JUNIO DE 2024
22

CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

JUNIO DE 2024
22
CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)
Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDICIÓN

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

SECRETARÍA EDITORIAL

Anna Marta Marini (Instituto Franklin-UAH)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)
Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)
Esther Claudio (University of California in Los Angeles)
Enrique del Rey Cabero (Universidad de Alcalá)
Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Maquetación & Diseño Anna Marta Marini
Corrección Sofía Díaz

JUNIO DE 2024
22
CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

COMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)
Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)
Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Julio Andrés Gracia Lana (Universidad de Zaragoza)
Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)
Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)
Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)
Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València)
Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)
Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

Óscar Gual Boronat *In Memoriam*

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Un semestre más, *CuCo, Cuadernos de cómic* acude a su cita con un número misceláneo, cuyo núcleo se compone de ocho estudios variados. Desde la semiótica a la historiografía, como es habitual estos artículos responden a variadas áreas que evidencian la multidisciplinariedad que parece inherente al cómic. Igualmente, los objetos de estudio son también plurales. Carlos A. del Bosque escribe sobre J. Carroll Mansfield, pionero del cómic educativo; Charlie Charmer e Iván Narváez estudian las onomatopeyas asociadas a los cómics en los que aparecen dinosaurios. Los estudios de Mara González de Ozaeta, Francisco Javier Pulido y Antonio J. Pinto se centran, respectivamente, en las obras de Alison Bechdel, Jim Steranko y Vittorio Giardino. Martín Juaristi Garamendi investiga los espacios imaginarios en la trilogía de *Lope de Aguirre*, mientras que Óscar García López se acerca a los creadores españoles más innovadores a través del concepto de lo universal. Por último, Miguel Peña se aproxima a un tema de actualidad como es el uso de la IA a través de la obra de Ilan Manouach.

Pero este número de *CuCo* también incluye una novedad: el inicio de una serie de entrevistas con algunas de las figuras más importantes de la investigación del cómic en España. Comenzamos con una realizada por Julio Gracia Lana a Antonio Altarriba. Y, como cierre del cuaderno, proponemos dos reseñas de publicaciones científicas, a cargo de Óscar Sendón e Israel Vivar García.

Confiamos en que este nuevo número sea del agrado de la cada vez más nutrida comunidad científica reunida en torno a los estudios de cómic, así de como cualquier otro lector interesado.

El Comité Editorial

ÍNDICE

CuCoEstudio

J. Carroll Mansfield: aportaciones a la biografía del creador del cómic educativo
Carlos A. del Bosque — 7

El sonido del trueno: cómics de dinosaurios y onomatopeya especulativa
Charlie Charmer e Iván Narváez — 33

El secreto de la fuerza sobrehumana de Alison Bechdel y el concepto de interdependencia
Mara González de Ozaeta — 56

Jim Steranko y el *Zap-Art*: mutaciones de los cómics Marvel en la era pop
Francisco Javier Pulido Samper — 80

La caída del telón de acero desde la perspectiva de un joven judío praguense: análisis *de Jonas Fink. Una vida interrumpida* (2019), de Vittorio Giardino
Antonio J. Pinto — 98

Los espacios imaginarios en la trilogía de *Lope de Aguirre* (1989-1998) de Felipe Hernández Cava, Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells
Martín Juaristi Garamendi — 118

Maquetando una genealogía de lo universal en lo gráfico: de Comenius a Nadia Hafid, pasando por Otto Neurath
Óscar García López — 139

Fastwalkers de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual
Miguel Peña Méndez — 161

CuCoEntrevista

Entrevista con Antonio Altarriba
Por Julio Gracia Lana — 180

CuCoCrítica

Field Guide to Graphic Literature. Artists and Writers on Creating Graphic Narratives, Poetry Comics, and Literary Collage — 196
Óscar Sendón

Los cómics de superhéroes en los movimientos sociales
Israel Vivar García — 200

CuCoEstudio

J. Carroll Mansfield:

aportaciones a la biografía del creador del cómic educativo

J. Carroll Mansfield:

Contributions to the biography of the creator of educational comics

CARLOS A. DEL BOSQUE

Universidad de Alcalá

Carlos A. del Bosque es Licenciado en Historia por la Universidad de Valladolid, Máster en Formación del Profesorado por la Universidad Rey Juan Carlos y Máster en la España Contemporánea en el Contexto Internacional por la UNED. Actualmente, desarrolla su tesis doctoral en el programa de Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá mientras ejerce como profesor de Geografía e Historia en el sistema educativo público madrileño. Sus principales líneas de investigación abarcan la Historia Contemporánea y la cultura popular estadounidense, siendo autor de varios artículos y capítulos en obras colectivas, además de dos libros publicados por Editorial Milenio y Quarentena Ediciones.

Fecha de recepción: 25 de julio de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 18 de enero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2269

Resumen

Este trabajo propone un acercamiento a la difusa figura del prolífico artista estadounidense J. Carroll Mansfield, creador de *High Lights of History*, la primera serie que trató de aprovechar las hasta entonces desconocidas posibilidades didácticas de la tira de prensa para acercar y transmitir el gusto por la Historia tanto a niños como a adultos, de una manera diferente, amena y novedosa. *High Lights of History* llegó diariamente a millones de lectores entre 1924 y 1942, influyendo decisivamente en la aparición de otras series similares en forma y contenido que, sin embargo, no lograron alcanzar el éxito, la difusión o la desusada longevidad de la pionera creación de Mansfield. Recurriendo a fuentes bibliográficas, hemerográficas y de archivo, se ofrece aquí una documentada reconstrucción factual de su trayectoria vital que pretende servir de base inicial a futuras aportaciones.

Palabras clave: tira de prensa, J. Carroll Mansfield, historia, educación, cultura popular.

Abstract

This research paper proposes an approach to the obscure figure of prolific American artist J. Carroll Mansfield, the creator of *High Lights of History*, the first comic series that attempted to make use of the then-unknown educational possibilities of the daily comic strip to spread and bring closer the liking for History, both to children and adults, in a different, entertaining, and novel way. Between 1924 and 1942, *High Lights of History* reached millions of readers every day and had a significant impact on the emergence of other series that were comparable in style and content but did not enjoy the same level of success, distribution, or unusual longevity. Based on bibliographic, newspaper and archive sources, a meticulously documented reconstruction of his life is offered here and it is intended to serve as a foundation for further contributions.

Keywords: comic strip, J. Carroll Mansfield, history, education, popular culture.

Cita bibliográfica

DEL BOSQUE, Carlos A. «J. Carroll Mansfield: aportaciones a la biografía del creador del cómic educativo», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 22 (2024), pp. 7-32.

Introducción

La relativa oscuridad que aún se cierne sobre algunas de las tiras de prensa que contribuyeron a convertir el cómic en un fenómeno de masas durante el primer tercio del siglo XX se hace aún más densa y prolongada cuando se pretende acceder a relatos biográficos lo suficientemente contrastados acerca de muchos de sus creadores. Un fenómeno de olvido histórico que suele verse favorecido por múltiples condicionantes y que afecta por igual a personajes de cualquier ámbito relacionado con la acción humana.

En el caso que nos ocupa, el creador de la que es considerada la primera tira de prensa educativa, los escasos datos sobre su vida accesibles en la actualidad se reducen a un puñado de notas orientativas o introductorias[1] que, a pesar de su indudable interés, se centran normalmente en generalidades sobre parte de su obra. En cualquier caso, suelen limitarse a repetir información incompleta, imprecisa e incluso errónea parcialmente tomada de un texto elaborado a modo de homenaje —y, por tanto, con la mejor de las intenciones— en una de las escuelas secundarias donde se educó. Texto, por otra parte, que ni siquiera está ya disponible en su URL original[2], lo que deja en difícil situación a quien intente introducirse, aunque sea mínimamente, en algunos de los hechos que jalonan la existencia de este destacado artista y autor.

Por eso y siguiendo además la conocida máxima de Samuel Johnson, según la cual «rara vez ha pasado una vida de la que no sería útil una narración juiciosa y fiel»[3], el principal propósito de este trabajo es recuperar y contextualizar la figura de J. Carroll Mansfield, situándola así en el lugar que merece por sus tempranas y originales aportaciones, principalmente, en dos campos tan diversos como el cómic y la didáctica de la historia.

Reconstruyendo la biografía de Mansfield

Hijo menor del matrimonio formado por David C. y Roxana H., James Carroll Mansfield nació el 4 de enero de 1896[4] en Baltimore, la principal ciudad del estado de Maryland, donde también lo habían hecho previamente su hermano Clifford H. y su hermana Ella B[5].

---

[1] Algunos ejemplos en https://www.askart.com/artist/James_Carroll_Mansfield/133277/James_Carroll_Mansfield.aspx y http://mymilitaryhistory.blogspot.com/2013/06/high-lights-of-history-j-carroll.html

[2] Como puede comprobarse en http://www.boyslatinmd.com/Document.Doc?id=194 o en http://www.boyslatinmd.com/document.doc?id=1461

[3] JOHNSON, Samuel. *The Works of Samuel Johnson, Vol. II.* Londres, W. Pickering, Talboys and Wheeler, 1885, p. 286.

[4] VETERANS' ADMINISTRATION. *Veterans Administration Master Index, 1917-september 16, 1940?* [archivo digitalizado], 1985. U.S. National Archives and Records Administration (NARA), EE. UU., Record Group 15: Records of the Department of Veterans Affairs, NAID: 76193916. Disponible en https://catalog.archives.gov/id/76193916.

[5] Concretamente, el 18 de septiembre de 1881 en el caso de Clifford Hay Mansfield (la información puede consultarse en «United States World War I Draft Registration Cards, 1917-1918: Maryland, Baltimore city, no. 12 L-Z», en *FamilySearch*, 24 de agosto de 2019. Disponible en https://familysearch.org/ y el 5 de octubre

La familia Mansfield se había dedicado tradicionalmente al comercio y, en concreto, el padre de Carroll había conseguido prosperar gracias a distintos negocios relacionados con el mercadeo de todo tipo de enseres y equipamiento para el hogar. Esto le permitió distinguirse social y económicamente de esa «creciente población de pobres, enfermos e ignorantes»[6] que, de acuerdo con Power, atrajo el proceso de urbanización e industrialización hasta las calles de Baltimore entre 1870 y 1900.

Después de casi una decena de cambios de domicilio que han dejado su correspondiente huella en los directorios de la ciudad en torno al nacimiento de su hijo pequeño, los Mansfield pasaron a residir en Fulton Avenue, un largo bulevar que, discurriendo de norte a sur de la ciudad, se convirtió en las primeras décadas del siglo XX en una suerte de línea divisoria entre los barrios habitados por blancos, al oeste, y aquellos que albergaban a la población negra de Baltimore, situados al este[7]. James Carroll Mansfield creció allí, en un ambiente liberal y acomodado que le permitió cultivar y desarrollar sin cortapisas los dos elementos principales que determinarían su futura carrera profesional: unas tempranas aptitudes para el dibujo y un especial interés por la historia.

Sus años iniciáticos estuvieron marcados por los numerosos compromisos sociales de sus padres, canalizados a través de entidades tan variopintas como The Rotary Club, The RecklessYatch Club o la Woman's Baptist Home Mission Society, así como por viajes estacionales de recreo a lugares como Atlantic City, Asbury Park, Cape May o las cercanas playas de Tolchester[8], mientras su educación formal quedaba confiada, como en el caso de su hermano Clifford y su hermana Ella[9], a distintas escuelas públicas locales como el Baltimore City College[10]. No obstante, su rendimiento académico no debió de resultar demasiado satisfactorio, dado que acabaría

de 1883 en el de Ella Broumel Mansfield («United States Social Security Death Index: Ella Webb, Jun 1965», en *FamilySearch*, 8 de enero de 2021. Disponible en https://familysearch.org/ark:/61903/1:1:J271-KY4)

[6] POWER, Garreth. «Apartheid Baltimore Style: The Residential Segregation Ordinances of 1910-1913», en *Maryland Law Review*, vol.42, n.º 2 (1983), p. 292.

[7] Una interesante aproximación sobre este particular en PIETILA, Antero. *Not in My Neighborhood: How Bigotry Shaped a Great American City*. Chicago, Ivan R. Dee, 2010. Acerca de las primeras normativas municipales abiertamente segregacionistas en la ciudad de Baltimore, véase el ya citado artículo de Power.

[8] Las distintas actividades de los Mansfield quedaron recogidas en las páginas de sociedad de los diarios locales. Algunos ejemplos: «Baptist Missions», en *The Sun*, 19 de enero de 1894, p. 8; «Y. M. C. A. Bazar», en *The Sun*, 16 de octubre de 1894, p. 8; «Baptist Home Missions», en *The Sun*, 30 de octubre de 1895, p. 6; «Cruise of The Reckless», en *The Sun*, 6 de agosto de 1901, p. 6; «Personal», en *The Sun*, 17 de julio de 1907, p. 6; «275 Workers for West Baltimore's Welfare», en *The Sun*, 6 de marzo de 1910, p. 6; «News of Society», en *The Sun*, 3 de agosto de 1914, p. 4; «Cape May», en *The Sun*, 9 de agosto de 1914, p. 7; «Harrington at Banquet», en *The Sun*, 12 de noviembre de 1915, p. 8; «Protest Prohibition», en *The Sun*, 21 de enero de 1916, p. 12.

[9] Si bien de Clifford Hay Mansfield solo tenemos la idea genérica de que «fue educado en escuelas públicas» de Baltimore («C. H. Mansfield, Merchant, Is Dead», en *The Sun*, 31 de diciembre de 1929, p. 7), sabemos por la prensa de la época que, tras terminar la instrucción elemental, Ella Broumel Mansfield accedió al Western High School, un centro igualmente público fundado en 1844 («School Promotions», en *The Sun*, 2 de julio de 1898, p. 7).

[10] «J. C. Mansfield, Artist, Dies at 61», en *The Sun*, 14 de octubre de 1957, p. 30.

cursando los dos últimos años de la Educación Secundaria en Boys' Latin School[11], un centro educativo privado solo para chicos cuyas reducidas ratios garantizaban «la mayor atención personalizada»[12] a sus alumnos.

Los archivos de esta institución educativa[13] indican que el ingreso de James Carroll Mansfield se produjo en septiembre de 1913, contando ya con 17 años de edad, y le muestran como un alumno especialmente aventajado en Historia e Inglés, con ciertas carencias en Álgebra y Geometría, una trayectoria irregular en Francés y Alemán, así como considerables dificultades para el Latín muy poco favorecidas por la acumulación de ausencias y retrasos. Sin embargo, sus habilidades artísticas debían resultar ya lo suficientemente destacadas como para que su expediente personal haga constar un «notable talento para el dibujo»[14], que nos revela cuál era su principal y auténtico interés.

Así, decidido a convertirse en artista, tras dejar la escuela sin conseguir graduarse en junio de 1915, Carroll marchó a Nueva York para estudiar arte, si bien, a pesar de la distancia física, mantuvo su vinculación personal con Boys' Latin colaborando ese mismo año en la ilustración del especial navideño de *The Inkwell*, la publicación quincenal de la escuela[15]. En la portada, Mansfield ofrece una pequeña demostración de su incipiente agudeza artística firmando, simplemente con su apellido, una sencilla pero ingeniosa caricatura de un garboso Papá Noel que sujeta una enorme pluma estilográfica de la que pende una bandera con la inscripción *The Inkwell* y cuya cabeza ha sido sustituida por un gran tintero[16].

La estancia de James Carroll Mansfield en la Gran Manzana fue relativamente breve y, aunque ulteriores informaciones en prensa[17] vincularán su formación a instituciones académicas tan reconocidas como The New York School of Fine and Applied Art y The Art Students' League, solo hemos podido probar documentalmente su asistencia a esta última.

The Art Students' League había comenzado su andadura en junio de 1875 cuando un grupo de estudiantes de arte sin «ninguna esperanza de reforma en los métodos de la [National] Academy of Design, decidió liberarse por completo de la interferencia de los artistas conservadores que la

[11] Aún activa y con unos orígenes que se remontan al año 1844, Boys' Latin School fue reorganizada en 1894 con el firme objetivo de «preparar a los chicos para la universidad y sentar las bases para una educación liberal» (*The Sun*, 4 de septiembre de 1896, p. 5). Con una estricta disciplina y contando con la supervisión individualizada del *Head Master* de la escuela, los alumnos recibían una enseñanza que enfatizaba las virtudes del trabajo duro para alcanzar el éxito en la vida, enfrentándose a recitaciones diarias en francés y alemán.

[12] «Educational», en *The Sun*, 8 de septiembre de 1900, p. 5.

[13] La documentación consultada procede de los archivos de Boys' Latin School (Baltimore), correspondiente al expediente personal de James Carroll Mansfield, 1913-1915.

[14] *Ibid.*

[15] «Boys Print Own Paper», en *The Sun*, 24 de diciembre de 1915, p. 11. El artículo de prensa destaca que la elaboración de *The Inkwell* estaba por completo en manos de los alumnos del centro y hace referencia al buen trabajo de ilustración.

[16] La documentación consultada procede de Boys' Latin School (Baltimore), correspondiente a *The Inkwell*, vol. I, n.º 4 (1915).

[17] «J. C. Mansfield, Artist, Dies at 61», en *The Sun*, 14 de octubre de 1957, p. 30.

dirigían»[18] y crear la que pronto se convertiría en «una de las escuelas de arte más importantes del país»[19]. Curiosamente, aquella escisión suponía, en cierto modo, una repetición de la historia, ya que la fundación en 1826 de la National Academy of Design se había debido, a su vez, al descontento de algunos alumnos de la American Academy of the Fine Arts con los métodos y decisiones de su equipo directivo[20].

Matriculado en The Art Students' League durante el curso 1915-1916, J. Carroll Mansfield se vio pronto inmerso en un intenso ritmo de aprendizaje eminentemente práctico que permitía a los alumnos de la academia escoger libremente horarios y materias. En el caso de nuestro protagonista[21], la jornada comenzaba de lunes a viernes con la clase de Life Drawing and Painting for Men[22] que Frank Vincent DuMond impartía entre las 8:30 de la mañana y las 12:30 del mediodía[23], contando con la presencia en el aula de modelos que se mostraban al natural adoptando posturas inspiradas en algunas de las más conocidas esculturas de la antigüedad. Sin apenas descanso, entre las 13:00 y las 16:30 horas tocaba el turno de las lecciones de Antique Drawing asignadas a Hans Peter Hansen, antiguo estudiante de la liga que en 1905 llegó a ganar una beca en la categoría de dibujo al natural[24] y, al cierre de ese mismo curso académico el junio siguiente, una mención de honor en la de retrato[25]. Sin embargo, Mansfield solo asistió durante su primer mes en The Art Students' League a las clases de Hansen, cambiando estas por las de Illustration and Composition, impartidas por Charles S. Chapman en el mismo horario, en noviembre de 1915. Todavía en marzo, abril y mayo del año siguiente —esto es, sus tres meses finales en la escuela— pasaría a las sesiones vespertinas de la misma materia que el profesor Walter Biggs, discípulo de Robert Henri y reconocido ilustrador[26], dirigía de 19:00 a 22:00 horas.

Ya que mencionamos aquí a Henri, posiblemente uno de los artistas estadounidenses más carismáticos y prestigiosos de su tiempo, resulta necesario establecer su posible conexión con James Carroll Mansfield, dado que en el obituario que *The Sun* le dedicaría a este tras su fallecimiento se alude a su etapa de formación en The Art Students' League «con maestros como

[18] DE KAY, Charles. «The Art Students' League, of New York», en *The Quaterly Illustrator*, vol. 1, n.º 3 (1893), p. 157.

[19] CUMMINGS, Paul. «The Art Students League: Part I», en *Archives of American Art Journal*, vol. 13, n.º 1 (1973), p. 1.

[20] CLARK, Eliot. *History of the National Academy of Design, 1825-1953*. Nueva York, Columbia University Press, 1954, pp. 10-15.

[21] La documentación consultada procede de los archivos de Art Students' League Archives (Nueva York), correspondiente al expediente personal de James Carroll Mansfield, 1915-1916.

[22] En aquel tiempo no existían clases mixtas para este tipo de enseñanzas, considerándose «indecente que hombres y mujeres miraran juntos a una modelo desnuda». Véase ROCKWELL, Norman. *My Adventures as an Illustrator*. Garden City, Doubleday & Company, 1960, p. 73.

[23] La documentación consultada procede de los archivos de Art Students' League Archives (Nueva York), correspondiente al catálogo del curso 1915-1916, pp. 14-15.

[24] «Art Exhibitions. Past and To Come», en *Brush and Pencil*, n.º 5 (1905), p. 115.

[25] «In The Art Schools», en *American Art News*, n.º 32 (1906), p. 2.

[26] REED, Walt. *Great American Illustrators*. Nueva York, Abbeville Press, 1979, p. 16.

Robert Henri, Walter Biggs, George Bridgman y Frank Vincent Du Mond [sic]»[27]. Puestos a conceder cierta credibilidad a la información transmitida por el diario[28], descubrimos que el de Robert Henri es, junto al de George Bridgman, uno de los nombres que todavía no hemos relacionado directamente con el de Mansfield.

De entrada, sucede que el célebre pintor no aparece entre la nómina de profesores prevista para el curso 1915-1916 al comienzo de este. No obstante, su presencia como docente de la liga a lo largo de esa temporada está confirmada, en primer lugar, por su biógrafo Bennard B. Perlman quien, además de aportar detalles tan interesantes como reveladores sobre el trabajo de Henri, recoge el testimonio de uno de sus pupilos en aquel período concreto. Por otro lado, artículos en rotativos como el neoyorquino *The Sun* corroboran no solo el desempeño del artista como instructor en The Art Students' League ya en noviembre de 1915, sino que también mencionan que el número de sus discípulos era «más numeroso que nunca»[29]; extremo confirmado por Perlman al destacar cómo «el primer día de su curso de pintura [en la Liga] había cuarenta y ocho alumnos matriculados y una larga lista de espera»[30]. Es a partir de ese mismo mes de noviembre cuando la publicidad de la escuela en publicaciones especializadas empieza a incluir a Robert Henri en su plantel de maestros, concretamente junto a Dimitri Romanoffsky y Frank Vincent DuMond, en la categoría de retrato pictórico[31].

En otro orden de cosas, hay que tener igualmente en cuenta las numerosas actividades fuera de programa que la liga organizaba durante el periodo académico, incluidas exposiciones y conferencias o clases magistrales a cargo de artistas de prestigio, muchos de ellos docentes de la propia academia. Un claro ejemplo sería la «muy exitosa serie de disertaciones»[32] que, en sábados alternos, ocupó los meses de diciembre de 1915 y enero de 1916 con la participación del escultor Paul Manship y de los pintores Paul Dougherty, George Bellows, Charles W. Hawthorne y John C. Johansen. Este último había aparecido listado en el catálogo 1915-1916 como instructor de The Art Students' League y todavía en octubre de 1915 es su nombre el que aparece junto a los de Romanoffsky y DuMond en los anuncios en prensa del centro[33]. Al mes siguiente es ya Robert Henri quien figura en su lugar y, por ende, al frente de su clase de Portrait Painting entre las 13:00 y las 16:30 horas.

Siguiendo con Perlman, más allá de esas clases de retrato que extendía con frecuencia hasta dos horas y media más del tiempo establecido, parece que la labor de Henri incluía también el

[27] «J. C. Mansfield, Artist, Dies at 61», en *The Sun*, 14 de octubre de 1957, p. 13.

[28] Partimos aquí y en todo momento de la idea de que «ninguna noticia de prensa debe ni puede ser aceptada por un historiador sin su contrastación rigurosa, cualquiera que sea la vía para ello» (ARÓSTEGUI SÁNCHEZ, Julio. «La historia del presente. ¿Una cuestión de método?», en NAVAJAS ZUBELDÍA, Carlos (coord.). *Actas del IV Simposio de Historia Actual*. Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 2004, p. 71).

[29] «What Is Happening in the World of Art», en *The Sun*, 14 de noviembre de 1915, p. 62.

[30] PERLMAN, Bennard B. *Robert Henri: His Life and Art*. Nueva York, Dover Publications, 1991, p. 119.

[31] «A. J. Crawford Co.: "The Little Shop"», en *Arts & Decoration*, vol. 6, n.º 1 (1915), p. 6. Disponible en https://www.jstor.org/stable/43806167

[32] «Current News of Art and the Exhibitions», en *The Sun*, 23 de enero de 1916, p. 7. Disponible en https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn83030272/1916-01-23/ed-1/seq-27

[33] «A. J. Crawford Company: "The Little Shop"», *Arts & Decoration*, vol. 5, n.º 12 (1915), p. 452. Disponible en https://www.jstor.org/stable/43806050

compartir sus conocimientos y valiosa experiencia en materia de composición revisando los trabajos de los aprendices, aun teniendo presente que el propio pintor recomendaba, en un libro publicado originalmente en 1923, no pedir nunca una crítica «hasta que estés seguro de no poder dártela tú mismo»[34]. De manera que, si bien es cierto que no hay constancia documental de que James Carroll Mansfield asistiera a las clases de Robert Henri, no resulta raro, difícil ni descabellado que el largo influjo de este alcanzara de uno u otro modo a aquel durante su curso de estancia en la particular academia.

En cuanto a George B. Bridgman, el último profesor de la liga citado por *The Sun* en la nota necrológica dedicada a Mansfield, resulta algo más sencillo relacionarlo directamente con el artista de Baltimore. Sabemos por su corto expediente que Carroll pagó los cinco dólares que, a partir de noviembre de 1915, le daban derecho a asistir a un seminario de doce clases magistrales sobre dibujo anatómico, la especialidad de Bridgman. Posiblemente, el relato más completo sobre el desarrollo y las peculiaridades de las clases del maestro sea el del célebre ilustrador Norman Rockwell, un precoz talento que recaló en The Art Students League cuatro años antes que Mansfield y que acabaría reconociendo en su autobiografía: «Bridgeman [sic] no me enseñó todo lo que sé sobre arte, pero sí, tal vez, la parte más importante de lo que sé»[35].

En conjunto, el singular ambiente característico de la The Art Students' League, unido a la influencia que la marcada personalidad de sus profesores tenía sobre los estudiantes, permitieron que J. Carroll Mansfield se desarrollara plenamente como artista a través de su total implicación en la vida artística y académica de la liga. Una implicación, dicho sea de paso, que había comenzado con su elección como residencia, durante esa estancia formativa en Nueva York, del albergue de la Asociación de Jóvenes Cristianos (Young Men's Christian Association) localizado en el 318 West 57th Street; un corto recorrido a pie hasta la sede de la escuela[36] y el único alojamiento masculino recomendado por esta en su folleto informativo[37].

Finalizado el curso académico de The Art Students' League y ya de vuelta en Baltimore, Mansfield participaría en octubre de 1916 en el banquete celebrado por el Advertising Club con motivo de la retirada de su presidente[38] y entraría, además, a formar parte del Departamento de Arte del principal diario local, *The Sun*, que con sus dos ediciones alcanzaba diariamente a 163441 lectores[39], lo que le situaba muy por encima de sus más inmediatos competidores, el matutino *Baltimore American* y el vespertino *The Baltimore News*.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos diplomáticos por mantener la neutralidad de los Estados Unidos, la extensión del conflicto que desde el verano de 1914 se estaba librando en Europa

[34] HENRI, Robert. *The Art Spirit*. Nueva York, Icon Editions, 1984, p. 247.

[35] ROCKWELL, Norman. *Op. cit.*, p.87.

[36] Localizada desde el año 1892 en el edificio levantado por el arquitecto Henry Janeway Hardenbergh en el número 215 de West 57th Street («The Art Students' League», en *New York Tribune*, 6 de mayo de 1900, p. 8).

[37] La documentación consultada procede de los archivos de Art Students League Archives (Nueva York), correspondiente al catálogo del curso 1915-1916.

[38] «Ad Club Dines Cloud», en *The Sun*, 22 de octubre de 1916, p. 5.

[39] AYER, N. W. & SON. N. W. American Newspaper Annual and Directory: A Catalogue of American Newspapers. Filadelfia, N. W. Ayer & Son, 1917, p. 1175.

vendría a trastocar la recién iniciada trayectoria laboral de Mansfield. El 6 de abril de 1917 el presidente Woodrow Wilson firmó la declaración que confirmaba la entrada de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial al lado de «los diez países que, democráticos en forma o espíritu, conforman las potencias de la Entente, comprometidas en una lucha a muerte con las fuerzas de la autocracia»[40], personificadas por el congreso en Alemania.

Alistado solo tres días después de la declaración de guerra[41], James Carroll Mansfield será uno de los 2 125 hombres aportados por el estado de Maryland para el esfuerzo bélico hasta septiembre de 1917[42], mientras en todo el país «se registraron más de veinticuatro millones de hombres para el servicio militar»[43]. Mansfield fue incorporado a la Batería A, una unidad de artillería fundada en diciembre de 1915[44] y encuadrada en la Guardia Nacional de Maryland que, en la primavera de 1917, «cuando las nubes de la Gran Guerra empezaron a rodar hacia América»[45], solicitó autorización para constituirse en regimiento, aunque la falta de hombres, fondos y equipamiento conllevó el rechazo de la petición. En su lugar, en junio el Departamento de Guerra concedió el permiso necesario para formar un batallón completo, naciendo así el Primer Batallón de Artillería Ligera de Campaña de Maryland en el que quedó integrada la Batería A y que se completó poco después, tras una intensa campaña de reclutamiento[46], con otras dos baterías, la B y la C.

El batallón fue llamado para el servicio activo el 25 de julio y permaneció en Baltimore hasta mediados de septiembre, cuando tuvo que desplazarse a las nuevas instalaciones de Camp McClellan en Anniston (Alabama) para completar su entrenamiento formal. Para entonces James Carroll Mansfield ostentaba el rango de cabo y, de acuerdo con un breve aparecido en prensa, fue despedido por su familia con una cena celebrada en su honor en el majestuoso Hotel Rennert[47].

Al poco de llegar a Anniston la obligada reestructuración de las fuerzas militares convirtió a la unidad en el 2.º Batallón del 112.º Regimiento de Artillería de Campaña y, en concreto, el

[40] «Allied With Ten Other Countries», en *The Evening Star*, 6 de abril de 1917, p. 1.

[41] Puede consultarse el listado de los ciudadanos de Maryland alistados ese día en *The Sun*, 10 de abril de 1917, p. 14.

[42] «You Country Needs You», en *The Sun*, 6 de septiembre de 1917, p. 3.

[43] URBANO LAMA, Eusebio. «Los efectos sociales de la movilización para la Primera Guerra Mundial en los Estados Unidos», en *Quinto Centenario*, n.º 13 (1987), p. 237.

[44] COOPER, John P. *The History Of The 110th Field Artillery With Sketches Of Related Units*. Baltimore, Maryland Historical Society, 1953, p. 16.

[45] TOMPKINS, Raymond Sidney. *Maryland Fighters In The Great War*. Baltimore, Thomas & Evans Printing Co., 1919, p. 111.

[46] En ella participaron activamente los miembros de la Batería A, que se encargaron de realizar demostraciones informativas por todo el estado mientras los periódicos de las ciudades visitadas glosaban las bondades de alistarse en el arma de artillería para convencer a los indecisos: «Tanto en los ejercicios como en las marchas, la mitad de los hombres van montados a caballos, mientras los demás lo hacen sobre cañones y cajones. Esta rama del servicio resulta especialmente atrayente para aquellos que saben algo sobre caballos, y es muy interesante para quienes tengan una mentalidad mecánica. Los hombres no se ven obligados a llevar fardos pesados o rifles, ni tienen que permanecer en las trincheras». Véase «Recruits Needed For Maryland Field Artillery», en *The Democratic Advocate*, 6 de julio de 1917, p. 1.

[47] Información recogida en las páginas de sociedad del periódico *The Sun*, 15 de septiembre de 1917, p. 3.

grupo del que Mansfield formaba parte pasó a conformar la Batería D de ese 2.º Batallón. La fecha oficial de alistamiento de J. Carroll Mansfield que consta en esos registros es el 17 de mayo de 1917 y su número de serie fue el 1291989[48].

Una nueva reorganización a finales de noviembre le daría al regimiento su denominación definitiva, el 110th Field Artillery, manteniendo la partición en batallones y dentro de estos en sus respectivas baterías, así como su integración conjunta en la 54.ª Brigada de Artillería de Campaña y, a su vez, en la 29.ª División, conocida como The Blue and Gray por aglutinar en sus filas a hombres procedentes de algunos de los estados que habían estado enfrentados durante la no tan lejana Guerra Civil (1861-1865)[49].

La instrucción de esas tropas llegadas de Maryland, Virginia, Delaware, Nueva Jersey y del distrito de Columbia[50] no fue tarea fácil. Sin embargo, tanto la falta de preparación militar previa de la mayoría de los voluntarios, como las inusuales inclemencias del tiempo y unas evidentes carencias logísticas y materiales pudieron superarse, en palabras del general Morton, al mando de la 29.ª División, «gracias a la capacidad de adaptación del americano medio, sus cualidades deportivas, su inherente patriotismo y su afán por triunfar en la empresa que tenía ante sí»[51]. Morton y algunos miembros de su Estado Mayor pasaron alrededor de dos meses visitando los frentes europeos y a su regreso en diciembre de 1917 el traslado de la División Azul y Gris a los campos de batalla del viejo continente parecía inminente. Así, los permisos navideños se redujeron al máximo, por lo que David y Roxana Mansfield, muy involucrados desde el primer momento en todas las actividades destinadas a apoyar a los voluntarios salidos de Baltimore[52], decidieron desplazarse hasta Anniston para pasar la Navidad cerca de su hijo[53]. A pesar de todos los indicios, el periodo de entrenamiento en Camp McClellan se prolongó sin interrupción hasta mediados de junio de 1918 cuando, por fin, empezó el movimiento de las distintas unidades que se encuadraban en la 29.ª División.

El día 19 de ese mismo mes, los hombres del 110.º Regimiento de Artillería de Campaña fueron transportados en tren hasta Camp Mills, en Long Island (Nueva York), donde recibieron el

[48] WAR DEPARTMENT. OFFICE OF THE QUARTERMASTER GENERAL. TRANSPORTATION DIVISION. *Lists of Outgoing Passengers, 1917-1938* [archivo físico], 1917-1938. NARA, EE. UU. Record Group 92: Records of the Office of the Quartermaster General, NAID: 6234477. Disponible en https://catalog.archives.gov/id/6234477

[49] CUTCHINS, John Abraham, y STEWART, George Scot. *History Of The Twenty-Ninth Division, "Blue and Gray", 1917-1919*. Filadelfia, MacCalla & Co. Inc, 1921, p. 16.

[50] MARYLAND WAR RECORDS COMMISSION. *Maryland In The World War: 1917-1919, Volume I*. Baltimore, Maryland War Records Commission, 1933, p. 103.

[51] CUTCHINS, John Abraham y STEWART, George Scot. *Op. cit.*, p. 7.

[52] Además de colaborar económicamente («List of Contributors To United War Work Campaigne of $100 and Over Reported Friday», en *The Sun*, 16 de noviembre de 1918, p. 14), los Mansfield formaron parte de distintos comités organizados para recaudar fondos para las tropas a través de distintas campañas. Una de ellas, llevada a cabo a comienzos de 1918, consistió en la venta de una edición especial de libros que llevaban incluidos en su interior cupones de diverso importe que los soldados, una vez recibido el volumen adquirido por el comprador a modo de donación, podían emplear libremente en los establecimientos gubernamentales que se encontraban dentro de los campos de entrenamiento («Make Soldiers Smile», en *The Evening Sun*, 28 de enero de 1918, p. 9 y «*Smileage* Campaign On», en *The Sun*, 28 de enero de 1918, p. 9).

[53] Información recogida en las páginas de sociedad del periódico *The Sun*, 6 de enero de 1918, p. 8.

equipo individual necesario, incluyendo por primera vez cascos de acero[54], y los estandartes del regimiento[55]. Camp Mills constituía para ellos el último punto de espera antes de embarcar con destino a Francia y, aunque lo habitual solía ser que ese embarque se produjera dos o tres días después de la llegada al campamento[56], la estancia en él de Mansfield y sus compañeros se alargó hasta el día 27, cuando llegaron órdenes de regresar a Baltimore y subir al día siguiente a bordo del SS Keemun, un viejo carguero británico convenientemente camuflado en el que navegaron hasta el puerto canadiense de Halifax antes de unirse a un convoy de catorce barcos dispuestos para la larga travesía del Atlántico. Los efectivos totales del regimiento ascendían en ese momento a 1 499 hombres, de los cuales 601 eran originarios de Maryland[57]. Por su parte, la lista de pasajeros correspondiente a la Batería D incluye al cabo James Carroll Mansfield en el puesto número diecinueve, señalando a su madre como contacto de referencia para notificar cualquier emergencia y situando la dirección del domicilio familiar en el 2331 de Mondawmin Avenue[58].

El largo viaje transatlántico transcurrió sin novedad hasta que, según refiere John P. Cooper, el 14 de julio la flota fue atacada por dos submarinos alemanes cerca ya de las costas de Irlanda[59]. Afortunadamente, este primer encuentro con la realidad de la guerra no tuvo mayores consecuencias, dado que seis destructores estadounidenses se habían unido al convoy el día antes y pudieron rechazar sin problema a los atacantes. Por fin, tras desembarcar en Liverpool el 15 de julio, el regimiento fue transportado en tren hasta Southampton desde cuyo puerto, sin apenas descanso, el HMS Viper se encargó de llevar a las tropas recién llegadas al otro lado de un embravecido Canal de La Mancha, pisando finalmente suelo francés en Cherbourg el 17 de julio de 1918. De nuevo, sin un momento de tregua, aún tuvieron que recorrer algo más de cinco kilómetros a pie y en perfecta formación bajo una fina lluvia antes de poder reponer mínimamente sus fuerzas en el campamento levantado a tal efecto en Tourlaville. A la mañana

[54] Las necesidades de la guerra y su urgencia llevaron a la adopción por parte del ejército estadounidense del típico modelo británico (el casco conocido como Mark I) y, de hecho, hasta noviembre de 1917 se emplearon unidades salidas de factorías inglesas. Una vez que el casco empezó a producirse en Estados Unidos, se introdujeron algunas mejoras que lo hicieron más resistente y se aceleró el proceso para atender la incesante demanda, de forma que empresas como Budd and Company, radicada en Filadelfia, llegaron a fabricar doce mil cascos diarios. Al mismo tiempo y dado que el modelo británico se consideró en todo momento provisional, se continuó trabajando en nuevos diseños, algunos de los cuales, así como un serio acercamiento al tema, pueden encontrarse en DEAN, Bashford. *Helmets and Body Armor in Modern Warfare*. Londres, Yale University Press, 1920, pp. 193-269.

[55] COOPER, John P. *Op. cit.*, p. 25.

[56] HUSTON, James. A. *The Sinews of War: Army Logistics, 1775-1953*. Washington D. C., Center of Military History, 1997, pp. 346-347.

[57] MARYLAND WAR RECORDS COMMISSION. *Op. cit.*, p. 120.

[58] WAR DEPARTMENT. OFFICE OF THE QUARTERMASTER GENERAL. TRANSPORTATION DIVISION. *Op. cit.* El documento, mecanografiado, recoge erróneamente el nombre de la avenida como *Mondawin* en lugar de *Mondawmin*. Los Mansfield aparecen residiendo en el 1702 de Mondawmin Avenueen 1913 (POLK, R. L. *Baltimore City Directory For The Year Commencing April 1st, 1913*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1913, p. 1392), por lo que debieron mudarse al número 2331 de la misma avenida en algún momento entre 1916 y 1917, cuando su dirección consta en el directorio de la ciudad simplemente como The Mondawmin (POLK, R. L. *Baltimore City Directory For The Year Commencing July 1st, 1917*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1917, p. 1324).

[59] COOPER, John P. *Op. cit.*, p. 25. Por el contrario, Tompkins relata que el barco «se abrió paso y nunca vio un submarino» (TOMPKINS, Raymond Sidney. *Op. cit.*, p. 113).

siguiente emprendieron una extenuante marcha hacia Poitiers a bordo de un tren de mercancías cuyo recuerdo, a tenor de las referencias posteriores en distintas obras, dejó una huella profunda en aquellos soldados que, después de cruzar el océano y pasar fugazmente por Inglaterra, se vieron hacinados en unos vagones recomendados para el transporte de cuarenta hombres u ocho caballos[60].

Siguiendo el recorrido de la línea férrea, la fuerza expedicionaria dejó atrás la región de Normandía, deteniéndose brevemente en la antigua ciudad de Caen y, tras atravesar Le Mansy Tours, llegando a la estación de Poitiers la noche del 19 de julio. Desde allí, la columna todavía tuvo que caminar cerca de veinte kilómetros antes de alcanzar Vouille, donde quedó instalado el cuartel general del regimiento mientras sus efectivos eran repartidos por los distintos alojamientos disponibles en esta y otras poblaciones cercanas[61].

Una vez organizada la logística básica para una tropa tan numerosa, se hizo necesario conseguir animales de tiro para el servicio y algunos hombres fueron enviados a París con la misión de comprar caballos o mulas. Mansfield formó parte de este grupo, teniendo así ocasión no solo de alimentar su insaciable curiosidad recorriendo otras zonas de Francia hasta entonces desconocidas para él, sino también de verse puntualmente involucrado en algunos combates informales con el enemigo cuando el destacamento se perdió al tratar de regresar a su base[62]. No obstante, estos pequeños enfrentamientos fortuitos constituyeron un simple episodio aislado, ya que el 110 no tuvo tiempo material de participar en ninguna acción de guerra, resignándose a engrosar el colectivo que Tompkins designa como «víctimas del armisticio»[63]: aquellos soldados que no alcanzaron a recibir su bautismo de fuego antes de que la contienda llegara a su fin el 11 de noviembre de 1918 con la rendición incondicional de Alemania.

James Carroll Mansfield fue documentando gráficamente todos los avatares de su particular periplo junto al 110th Field Artillery Regiment y más de un cuarto de siglo después desempolvó sus viejos cuadernos para compartir brevemente su experiencia, con algunos de los dibujos realizados *in situ*, con los lectores de *The Evening Sun*[64]. Como cabría esperar, la historia se asoma incesantemente a esos inspirados bocetos a través de algunas de las construcciones medievales que fueron testigos del paso del regimiento estadounidense, como el caso de la abadía de Saint Etienne o del castillo de Falaise. Metódico y detallista, Mansfield remata unos bosquejos de impecable factura técnica con escuetas inscripciones textuales, que aportan información adicional acerca del objeto representado en lo que podría considerarse un precedente formal del estilo

[60] Efectivamente, tanto Cutchins y Stewart como Cooper mencionan en sus obras esos vagones de transporte marcados con la leyenda *40 hommes, 8 chevaux* que, según indican los primeros, resultaban «irresistibles para el sentido del humor del estadounidense medio». Véase CUTCHINS, John Abraham y STEWART, George Scot. *Op. cit.*, p. 73. También lo hace Russell Lord en su *Captain Boyd's Battery A.E.F.*, ampliamente citado en los anteriores. El mismo J. Carroll Mansfield dejó constancia del inusual traslado en uno de los dibujos que ilustrarían el libro *The Blue and Gray: A Story of Battery D Of The 110th Light Field Artillery, 29th Division, In The Great War, 1917-1918*.

[61] MARYLAND WAR RECORDS COMMISSION. *Op. cit.*, p. 121.

[62] SHERWOOD, Harry S. «Artist Mansfield Recalls 1918 in France», en *The Evening Sun*, 20 de junio de 1944, p. 17.

[63] TOMPKINS, Raymond Sidney. *Op. cit.*, p. 109.

[64] SHERWOOD, Harry S. *Op. cit.*

que desarrollará en *High Lights of History* pocos años más tarde. De este modo, sus textos explicativos revelan, por ejemplo, que Guillermo el Conquistador nació en el año 1027[65] en la misma fortaleza que se recorta, majestuosa, sobre la villa de Falaise o que fue este monarca inglés quien ordenó construir la abadía cuya familiar silueta emerge detrás de los soldados que deambulan ordenadamente por las empedradas calles de Caen, aprovechando así la rara oportunidad de estirar las piernas durante la parada realizada por el tren que los trasladaba de Cherbourg a Poitiers.

Un aspecto curioso de estos esbozos, que el propio Mansfield denomina *roadside sketches*, es la firma que hace constar en ellos. Aún por definir, en 1918 el autor emplea indistintamente su apellido o hasta dos apelativos diferentes: J. C. Mansfield y Carroll Mansfield. Además, añade las iniciales AEF que se corresponden con *American Expeditionary Forces* y, a continuación, lo que podemos identificar inequívocamente como el emblema de la 29.ª División: un círculo con dos lágrimas entrecruzadas directamente inspirado en el *taegeuk* coreano[66]. Elementos estos que, a pesar de la falta de concreción y uniformidad en cuanto al nombre empleado para indicar la autoría, dotan a la rúbrica de un innegable sentimiento de orgullo por pertenecer a la unidad que quedaría igualmente plasmado en unos versos escritos con motivo de su licenciamiento:

> Puedes pensar que olvidarás a todos los buenos amigos que has conocido
> Pero te equivocas, compañero, no hay ninguna posibilidad;
> Pues tus viejos camaradas te parecerán, en verdad, aún más queridos
> De lo que lo fueron «en algún lugar de Francia»[67].

De regreso a Baltimore en junio de 1919, J. Carroll Mansfield retomó su actividad artística y una intensa vida social a través del veterano Charcoal Club[68]. Sin embargo, su entrada en el censo de 1920[69] no refleja profesión alguna y le presenta a él y a sus padres viviendo en la casa de su hermano, en una amplia avenida residencial denominada East University Parkway[70]. Durante el verano del mismo año, la editorial Norman T. A. Munder & Co. de Baltimore publicó

[65] Si bien este dato no se conoce con total exactitud, situándose entre 1027 y 1028. Unas relevantes reflexiones y aportaciones al respecto en BATES, David. *William the Conqueror*. New Haven, Yale University Press, 2016, pp. 16-48.

[66] Según parece fue el comandante James A. Ulio quien «sugirió que el símbolo coreano de la vida, compuesto por una mitad en azul y la otra en gris, fuera seleccionado como Insignia Divisional», en CUTCHINS, John Abraham y STEWART, George Scot. *Op. cit.*, p. 16.

[67] Poema acreditado a James Carroll Mansfield e incluido en COOPER, John P. *Op. cit.*, p. 244.

[68] Creado oficialmente en marzo de 1885 con el fin de «proporcionar instrucción y fomentar la apreciación del arte mediante la exposición frecuente de pinturas y bocetos», así como de dar a conocer la obra de artistas locales (KIRWIN, Liza. «Back to Bohemia with the Charcoal Club of Baltimore», en *Archives of American Art Journal*, vol. 25, n.º 1-2 (1985), p. 46).

[69] «United States Census 1920: Clifford H. Mansfield and Elizabeth R. Mansfield», en *FamilySearch*, s.f. Disponible en https://www.familysearch.org/ark:/61903/1:1:M63K-9W1

[70] De acuerdo con una concisa mención en prensa («Society», en *The Sun*, 27 de noviembre de 1918, p. 4), los padres de James Carroll Mansfield estarían ya domiciliados en la casa propiedad de su hermano a finales de 1918, mientras él se encontraba aún en Francia y así consta también, en efecto, en el directorio único de la ciudad para ese año y el siguiente (POLK, R. L. *Baltimore City Directory, 1918-1919*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1918, p. 1429).

el ya mencionado *The Blue and Gray: A Story of Battery D Of The 110th Light Field Artillery, 29th Division, In The Great War, 1917-1918*, descrito por el diario *The Sun* como «uno de los documentos más humanos inspirados por la guerra»[71]. El libro presentaba una combinación de textos escritos a medias entre el sargento Alfred Wilmot Jacobsen, otro antiguo alumno de Boys' Latin[72], y James Carroll Mansfield, todo ello acompañado de unas ilustraciones en las que este último ofrece notables muestras de un estilo gráfico y narrativo profundamente influenciado por el lenguaje del cómic.

Mansfield no tardaría en reincorporarse a su puesto en *The Sun*[73], pasando poco después a *The Baltimore News*[74] y compaginando su actividad como ilustrador publicitario *freelance* con la de secretario de la J. Seth Hopkins-Mansfield Co.[75], fundada por su padre y en la que su hermano también tenía un puesto ejecutivo[76].

En octubre de 1922, el inesperado fallecimiento de su madre, Roxana Hay Mansfield, con tan solo sesenta y dos años[77], debió suponer un duro golpe para la familia; en especial para Carroll, que quedó sin el valioso apoyo materno con el que siempre había podido contar hasta entonces. Apenas dos semanas después del trágico deceso, James Carroll Mansfield, quien tras participar en la Primera Guerra Mundial había mantenido una aparente vinculación con la milicia a través de la Guardia Nacional del estado de Maryland, fue reconocido por el Gobierno federal como segundo teniente de la Compañía H, unidad integrada en el 2.º Batallón del 5.º Regimiento de Infantería de Maryland y este, a su vez, en la 5.ª Brigada de Infantería de la 29.ª División de la citada Guardia Nacional[78].

Es muy posible que, por entonces, J. Carroll Mansfield ya hubiera empezado a desarrollar el concepto inicial que su talento y esfuerzo acabaría convirtiendo en *High Lights of History*, esto es, narrar la historia de los Estados Unidos a través de textos y dibujos creados por él mismo. Aunque distintos periódicos aludirían posteriormente a los «muchos meses de investigación en

[71] «Battery 'D' Men Are Heroes Of Book», en *The Sun*, 4 de septiembre de 1920, p. 6.

[72] Aunque nacido dos años más tarde, el 10 de enero de 1898 (VETERANS' ADMINISTRATION. *Op. cit.*), Jacobsen coincidió con Mansfield en esta escuela. Tras la Primera Guerra Mundial, cursó estudios de medicina en la John Hopkins University, instalándose después en Buffalo, ya en el estado de Nueva York («Mrs. Alfred W. Jacobsen», en *The Sun*, 9 de abril de 1928, p. 5).

[73] POLK, R. L. *Baltimore City Directory,1920*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1920, p. 1392.

[74] POLK, R. L. *Baltimore City Directory, 1922*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1922, p. 1259.

[75] POLK, R. L. *Baltimore City Directory, 1923*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1923, p. 1221.

[76] Fundada en 1904 («New Corporations», en *The Sun*, 4 de octubre de 1904, p. 7), David C. Mansfield se había convertido en presidente de la compañía al morir su socio principal («J. Seth Hopkins Dead», en *The Sun*, 21 de febrero de 1911, p. 5), ejerciendo como secretario su hijo mayor, Clifford H. Mansfield hasta 1923, momento en que aparece ya como tesorero y subdirector de la empresa y J. Carroll Mansfield consta como secretario (POLK, R. L. (1923). *Op. cit.*, p. 1221).

[77] «Mansfield», en *The Sun*, 17 de octubre de 1922, p. 19.

[78] «Get Federal Recognition», *The Sun*, 5 de noviembre de 1922, p. 5. El nombre de Mansfield está incluido con esa graduación en el registro publicado en 1923 por la Secretaría de Guerra (SECRETARY OF WAR. *Official National Guard Register For 1923*. Washington D. C., Government Printing Office, 1923, p. 143), constando además su vinculación profesional con *The Baltimore News*. Sin embargo, en años sucesivos ya no aparece en los listados.

la Biblioteca del Congreso»[79] o a los «cinco años de pensamiento e investigación»[80] empleados por el autor para dar vida a su creación, lo cierto es que no tenemos información sobre el proceso que acabó eclosionando en la primera tira de prensa de carácter educativo. Podemos conjeturar, eso sí, acerca de la influencia que pudo tener sobre Mansfield el enorme éxito conseguido por H. G. Wells en los primeros años de la década de 1920 con su obra *Outline of History*[81], pero, dadas las limitaciones de espacio, no es este el lugar para ello.

La cuestión es que desde la primera semana de noviembre de 1924 varias decenas de diarios de todos los rincones del país comenzaron a anunciar la inmediata publicación de una nueva tira de prensa[82], que prometía «una educación para todas las edades»[83] al conseguir «que la historia sea fascinante para las personas mayores y fácil para los niños»[84]. Algunos textos promocionales insistirán en que:

> El tema más fascinante es, y siempre ha sido, la Historia. El relato romántico y emocionante del crecimiento de este mundo en el que vivimos. Más fascinante que nunca es la serie de tiras ilustradas *High Lights of History*, [...] la cual se convertirá, sin ninguna duda, en uno de los contenidos más populares de este periódico. El colegial, el joven universitario, el hombre de negocios, la colegiala, la señorita universitaria y el ama de casa compartirán el placer y las enseñanzas que transmite *High Lights of History*. Algo nuevo, algo original, algo valioso. Una tira que mantiene el interés mientras instruye y entretiene[85].

Efectivamente, contando con la poderosa distribución de McClure Newspaper Syndicate[86], el lunes 17 de noviembre de 1924 *High Lights of History* apareció por primera vez[87] en los

[79] «A Slight Departure», en *The Grand Island Daily Independent*, 12 de noviembre de 1924, p. 4.

[80] «J. Carroll Mansfield, The Man Who Sugar-coated History For Your Children», en *The Sun*, 6 de enero de 1925, p. 9.

[81] Publicada primeramente en Inglaterra en forma de entregas quincenales («Mr. H. G. Wells' History», en *The Observer*, 23 de noviembre de 1919, p. 4), sus extraordinarias ventas llevaron a la inmediata publicación en Estados Unidos de una edición en dos volúmenes que se mantuvo largo tiempo entre los libros más vendidos, dando lugar años después a una nueva versión revisada, ampliada e ilustrada («Pictures Adorn Well's History», en *The Spokes Man Review*, 6 de febrero de 1927, p. 13), que siguió cosechando triunfos para el inefable Herbert George Wells.

[82] Una primera aproximación a la tira diaria de Mansfield en: DEL BOSQUE, Carlos. A. «*High Lights of History*: descubriendo la primera tira de prensa educativa», en MORALES, Lucas y POMARES, Francisco. (coords.). *Cómic y estudios culturales / Imágenes en movimiento 3*. Santa Cruz de Tenerife, Ediciones Idea, 2023, pp. 31-48.

[83] Información recogida en un anuncio publicitario del periódico *The Palm Beach Post*, 11 de noviembre de 1924, p. 16.

[84] Información recogida en un anuncio publicitario del periódico *The Evening Sun*, 15 de noviembre de 1924, p. 1.

[85] «High Lights of History», en *Daily Clarion-Ledger*, 16 de noviembre de 1924, p. 1.

[86] La labor de distribución pasaría en noviembre de 1929 a The Bell Syndicate (MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: Andrew Jackson, No. 1», en *The Evening News*, 18 de noviembre de 1929, p. 11).

[87] Aunque esta fue la fecha establecida para el comienzo de *High Lights of History*, hemos localizado un diario que se adelantó un par de días a todos los demás, publicando la primera tira de la nueva serie el sábado 15 de noviembre (MANSFIELD, James Carroll, «High Lights of History: Early Ideas and Explorations», en *The Press Democrat*, 17 de noviembre de 1924, p. 6). Editado en la localidad de Santa Rosa, en California, este

periódicos estadounidenses, remontándose en su entrega inicial a la legendaria llegada de los vikingos a Norteamérica para continuar en la segunda con el influjo que los viajes de Marco Polo tuvieron en el descubrimiento de América. A partir de ahí desplegó un completo y bien planificado programa de historia de los Estados Unidos con un marcado «tono ejemplarizante que, unido al contexto de aventura en el que se enmarca, delata una naturaleza didáctica propia de un producto destinado al público más joven»[88].

Sin embargo, resulta interesante constatar que buena parte de los diarios optaron por no situar a *High Lights of History* en la misma página que sus otras tiras de prensa[89], aunque aquellos que sí lo hicieron, como el *Daily Clarion-Ledger* o el *Virginian Pilot*, permitieron que la obra de J. Carroll Mansfield conviviera con algunos de los cómics más populares del momento, como el caso de las hoy míticas series *The Gumps*, *Bringing Up Father*, *Gasoline Alley* o *Mutt and Jeff*. De cualquier modo, el éxito fue inmediato, como bien refleja la columna de felicitación que *The Evening Sun* le dedicó a Mansfield solo un día después del estreno nacional de la tira:

> ¿Te gustaría hacerte famoso de la noche a la mañana? Todo lo que necesitas es una idea lo suficientemente grande como para hacer que se sienten y tomen nota. ¡Tan solo una pequeña vieja idea!, ¿No suena fácil? Fíjate, por ejemplo, en Carroll Mansfield. Hasta hace solo unos pocos días, Carroll era un dibujante de *The Sunday Sun*. Durante cinco años estuvo incubando un pensamiento. Cuando estuvo maduro, se lo entregó a las personas adecuadas y, ahora, ¡Todo el país sabe que J. Carroll Mansfield se ha encontrado con una maravilla! Desde este momento, simplemente recogerá el dinero y dejará que su banquero lo cuente. Pero mejor que eso: él le habrá dado al mundo algo que el mundo necesitaba. Y, después de todo, ese es el auténtico significado del éxito[90].

Debemos tener aquí en cuenta, como señala Sáez de Adana, que «nunca el cómic como medio ha tenido una repercusión social tan importante, ni nunca sus autores han sido estrellas mediáticas como en el caso de las series de prensa y sus creadores»[91] y, en este sentido, uno de los factores determinantes en la repentina fama que encumbrará a J. Carroll Mansfield lo encontramos en el sólido respaldo que *High Lights of History* obtuvo de la comunidad educativa. Así, el testimonio de superintendentes, directores y profesores de distintas escuelas públicas fue ampliamente utilizado con fines promocionales y se convirtió en algo habitual que similares recomendaciones personales, identificadas en cada caso con nombres y apellidos concretos,

---

periódico matutino tenía una tirada de apenas 6 500 ejemplares (AYER, N. W. & SON. N. W. *American Newspaper Annual and Directory: A Catalogue of American Newspapers*. Filadelfia, N. W. Ayer & Son, 1924, p. 1253).

[88] PELEGRÍN CAMPO, Julián. «Alejandro Magno en el cómic norteamericano y europeo del siglo XX: un análisis desde la didáctica de la historia», en *Clío: History and History Teaching*, n.º 46 (2020), pp. 287-288.

[89] Algunos anuncios publicitarios llegaron a decir de *High Lights of History* que «es una tira, pero no un cómic» (véase el anuncio publicado en *The Evening Sun*, 15 de noviembre de 1924, p. 1). Ante cualquier posible duda, quedémonos con la definición de Román Gubern, para quien el cómic es una «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética», en GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1979, p. 107.

[90] Información recogida en el periódico *The Evening Sun*, 18 de noviembre de 1924, p. 30.

[91] SÁEZ DE ADANA, Francisco. «Editorial para Tebeosfera, tiras de prensa», en *Tebeosfera*, n.º 3 (2017). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/editorial_para_tebeosfera_tercera_epoca._n_3.html

precediesen al comienzo de la tira en muchos de los periódicos que, poco a poco, fueron adquiriendo los derechos de publicación de la distribuidora de McClure.

Por lo general, estos testimonios destacaron la fidelidad pictórica e histórica de *High Lights of History*, incluyendo invariablemente la sugerencia de que «sería una buena idea que los profesores hicieran que sus alumnos recortaran las imágenes y las conservaran»[92]. De hecho, algunos diarios llegaron a organizar pequeños concursos a nivel local destinados a incentivar entre los estudiantes la preservación de las tiras en álbumes[93], recalcando que «la motivación a través de imágenes es uno de los métodos modernos utilizados para despertar y mantener el interés»[94].

Además, la estrecha conexión entre *High Lights of History* y la educación llevó a Mansfield a realizar en enero de 1925 demostraciones en vivo de su trabajo en centros escolares del área de Baltimore. Lo hizo acompañado de Clarence R. Gettier, *cartoonist* creador de *Girligags* y *From Souto Lou*[95], frente a entusiastas audiencias de más de un millar de colegialas[96] ante las que confesará como «cuando era un niño muy pequeño, nunca pude entender del todo cómo Colón descubrió América hasta que le dibujé haciéndolo»[97].

A continuación, y concediéndose apenas unos días de vacaciones en las Bermudas[98], el autor continuó trabajando incansablemente mientras el interés por su tira de prensa seguía en constante aumento. Nuevas cabeceras se sumaron a una red de distribución cada vez más extensa[99] y el reconocimiento a su obra llegó, tanto de lectores de todas las edades como de colectivos locales que aprobaban resoluciones «expresando gratitud a J. Carroll Mansfield por sus dibujos históricos»[100].

El 14 de mayo de ese mismo año y siguiendo a un rápido noviazgo, J. Carroll Mansfield contrajo matrimonio en Nueva York con una joven llamada Ruth Cunningham, nacida en Marietta (Georgia) el 30 de julio de 1893[101], pero criada en la capital estatal, Atlanta, hasta que decidió

---

[92] «Picture Strip Boon To Pupils», en *Spokane Daily Chronicle*, 14 de noviembre de 1924, p. 1.

[93] Por citar solo algunos ejemplos: «Historical Education», en *The Palm Beach Post*, 18 de noviembre de 1924, p. 15; «Strip interests: High Lights of History Pleases Educators», en *The Omaha Daily News*, 29 de abril de 1925, p. 12; y «Boys and Girls of the Grammar Grades», en *The Chico Record*, 5 de octubre de 1926, p. 2.

[94] «High Lights of History Used at Pimlico School», en *The Evening Sun*, 26 de noviembre de 1924, p. 8.

[95] «Newspaper Artists Will Visit Schools», en *The Sun*, 5 de enero de 1925, p. 6.

[96] «Gettier and Masfield Sketch for Schoolgirls», en *The Sun*, 9 de enero de 1925, p. 46.

[97] «Two Sunpaper Artists Show "How It Is Done" At School», en *The Sun*, 10 de enero de 1925, p. 18.

[98] «Newspaper Art is Exhibited», en *The Sun*, 11 de enero de 1925, p. 5.

[99] Hasta el momento hemos podido localizar, solo en Estados Unidos, un total de ciento diecinueve periódicos que llegaron a incluir en algún momento en sus páginas la tira diaria de *High Lights of History*. De ellos, sesenta y cinco comenzaron su publicación entre noviembre de 1924 y noviembre de 1925, y en treinta y siete casos no ha sido posible establecer con exactitud la fecha de inicio por faltar páginas o ejemplares en las distintas hemerotecas consultadas.

[100] «Nathaniel Macon Chapter D. A. R. Held Interesting Meeting Thursday Afternoon», en *The Macon News*, 17 de mayo de 1925, p. 4.

[101] «United State Census, 1900: John D. Cunningham and Mary J. Cunningham», en *FamilySearch*, s.f. Disponible en https://www.familysearch.org/ark:/61903/1:1:M3NW-QK2; véase también «Ruth Mansfield», en *Geni*, s.f. Disponible en https://www.geni.com/people/Ruth-Mansfield/6000000002305321645

dejar su hogar «buscando un contacto más amplio con la vida en la metrópolis»[102]. La ceremonia se celebró en la Iglesia de la Transfiguración, conocida como *The Little Church Around the Corner* y, tras una corta luna de miel en Atlantic City[103], la pareja se instaló en el área residencial de Ruxton, al norte de la ciudad de Nueva York. Poco después adquirirían una casa unifamiliar en el 413 de Pelham Manor, valorada en 35 000 dólares y dotada de algunas comodidades propias de la época como radio[104] o calefacción a gas[105].

Antes de cumplirse el primer año de existencia de *High Lights of History*, tan intenso para Mansfield en todos los sentidos, todavía vería la luz un libro[106] que, bajo el título *High Lights of History: America, 1492-1763*, recopilaría en ciento cuarenta páginas todas las tiras —a excepción de una[107]— publicadas en los periódicos desde el 17 de noviembre de 1924 hasta el 3 de abril de 1925, cubriendo así toda la etapa colonial de la historia estadounidense. La cuidada edición incluía, además de las viñetas, una serie de ocho láminas en color que representaban escenas relacionadas con Cristóbal Colón, Hernando de Soto, Pocahontas y John Smith, Samoset, William Goffe, Peter Stuyvesant, Samuel de Champlain y el general Braddock, con un breve epílogo en el que el autor daba a entender que habría continuidad con un segundo volumen[108] que, sin embargo, nunca llegaría a publicarse. Aun así, J. Carroll Mansfield se encargaría de ilustrar, al menos, dos libros de la misma editorial: *Children of Necessity: Stories of American Inventions* (1926)[109] y *Stories of Our Great Inventions* (1927), ambos de la escritora Grace Humphrey.

Ciertamente, dice mucho de la capacidad de trabajo de Mansfield que fuera capaz de sacar adelante sin interrupciones su tira diaria y, además, cumplir con encargos como los citados o también la ilustración especial que realizó al cumplirse el centenario del diario *The Macon Telegraph*[110]. Por si fuera poco, casi dos años después del estreno de *High Lights of History*, aún se embarcaría en la producción de una versión dominical a color y página completa que dedicaría a distintos aspectos de la historia universal, comenzando por la Prehistoria, y en la que iría introduciendo progresivamente nuevas series de contenido histórico y educativo[111] para completar el espacio asignado.

---

[102] STAFFORD, B. S. «Wife of Man Who Creates "High Lights of History" Formerly Ruth Cunningham», en *The Atlanta Constitution*, 7 de febrero de 1926, p. 8.

[103] «Will Be Artist's Bride», en *The Sun*, 12 de mayo de 1925, p. 38.

[104] «United State Census, 1940: Carroll J. Mansfield and Ruth C. Mansfield», en *FamilySearch*, s.f. Disponible en https://www.familysearch.org/ark:/61903/1:1:X4GF-PP9

[105] *The Daily Times and The Mamaroneck Paragraph*, 19 de septiembre de 1930, p. 8.

[106] «High Lights of History is Out in Book Form», en *The Evening News*, 10 de octubre de 1925, p. 6.

[107] Se trata de la titulada «Claiborne's War», publicada originalmente el 11 de febrero de 1925 y que hace el número setenta y cinco de la serie.

[108] MANSFIELD, James Carroll. *High Lights of History: America, 1492-1763*. Indianapolis, Bobbs-Merrill Company, 1925.

[109] «Books For Children's Book Week», en *Miami Daily News*, 7 de noviembre de 1926, p. 4.

[110] MANSFIELD, James Carroll. «One Hundred Years of Public Service», en *The Macon Telegraph*, 25 de noviembre de 1926, p. 5.

[111] Entre ellas *Odd Facts in History, Jolly Geography, Boys and Girls the World Over, Would You Believe It…? y High Lights of Famous Fiction.*

High Lights of History mantendría sus dos formatos, el diario y el dominical, de manera ininterrumpida hasta 1942. Desde el punto de vista de su «ADN gráfico-narrativo»[112], la tira publicada de lunes a sábado constó desde el primer momento de un total de entre dos y seis viñetas en blanco y negro dispuestas, por lo general, en horizontal[113]. Cada panel incorporaba un texto explicativo que acompañaba a las realistas y dinámicas ilustraciones, siendo la presencia de bocadillos de diálogo una rareza hasta el largo paréntesis que supuso en la progresión de la tira la aparición de *The Buck Skin Boy*[114]. Por su parte, la tira de los domingos —en color y a toda página, como ya hemos apuntado— experimentó una notoria evolución desde sus comienzos, partiendo de una cuadrícula de doce viñetas precedida por una tira horizontal que fue utilizada por el autor a modo de introducción, ampliando generalmente aspectos relacionados de alguna forma con el tema principal o también proponiendo diversos pasatiempos[115] a sus lectores antes de incorporar, como decíamos anteriormente, nuevas series a la página.

Durante el largo tiempo en que *High Lights of History* apareció en los periódicos, J. Carroll Mansfield tuvo ocasión de vivir dulces momentos llenos de parabienes y reconocimiento por su trabajo[116], pero también otros marcados por la tragedia: en 1929 fallecería repentinamente su hermano, Clifford Hay Mansfield[117]; en 1934, tras una larga enfermedad, lo haría su padre, David Clifford Mansfield[118]; y, en 1938, Robert Prescott Webb, marido de su hermana Ella Broumel Mansfield[119]. En todo caso, Carroll contó con el completo apoyo de su esposa que, además, ejerció como su secretaria[120] cuando el creciente ritmo de trabajo así lo requirió. Especialmente, a partir de la aparición de una serie de cinco libros[121] de pequeño formato y serie

[112] TRABADO, José Manuel. *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana.* Madrid, Ediciones Cátedra, 2012, p. 11.

[113] Pero no de forma exclusiva, ya que algunos periódicos decidirán ocasionales disposiciones alternativas de las viñetas, como puede apreciarse en MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: The Later Discoveries of Columbus», en *Binghamyon Press and Leader*, 24 de noviembre de 1924, p. 6; MANSFIELD, James Carroll. «The Battle of King's Mountain», en *Portland Evening Express*, 17 de septiembre de 1925, p. 4; MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: George Rogers Clark. The Attack On Fort Sackville», en *New Castle News*, 26 de diciembre de 1930, p. 19; y MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: Chief Joseph. A Stampede», en *Chester Times*, 3 de julio de 1933, p. 3.

[114] Manteniendo la denominación general de *High Lights of History*, seguida de otra específica que irá cambiando con el tiempo, entre octubre de 1933 y junio de 1940 Mansfield dedicará la tira diaria a narrar las aventuras de un personaje ficticio, Kit Kirby, en los tiempos de la Revolución americana.

[115] Véase, por ejemplo MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: How the Ancient Assyrians Went to War», en *The Sunday Star*, 15 de mayo de 1927, p. 126; y MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: The Ancient Cretans», en *Oakland Tribune*, 5 de junio de 1927, p. 80.

[116] A nivel personal debió tener especial significancia la distinción que le otorgó en 1935 su antigua escuela de Baltimore, Boys' Latin, por su «extraordinario éxito en la vida» («Varsity Club of Boys' Latin To Dine Tonight», en *The Sun*, 12 de junio de 1935, p. 13).

[117] «C. H. Mansfield, Merchant, Is Dead», en *The Sun*, 31 de diciembre de 1929, p. 7.

[118] «D. Clifford Mansfield», en *The Sun*, 30 de mayo de 1934, p. 4.

[119] Información publicada en *The Sun*, 23 de abril de 1938, p. 13.

[120] «United State Census, 1940: James Mansfield and Ruth Mansfield», en *FamilySearch*, s.f. Disponible en https://www.familysearch.org/ark:/61903/1:1:K7XY-RMN

[121] Dos en 1933 (*Pioneers of the Wild West y Kit Carson*) y tres más al año siguiente (*Buffalo Bill, Daniel Boone y The Winning of the Old Northwest*).

económica, que recopilaban una selección de las tiras diarias de *High Lights of History* y fueron puestos en circulación por The World Syndicate Publishing Co. en establecimientos comerciales de todo tipo, desde tiendas de ultramarinos a estaciones de servicio. Por su parte, algunas de las páginas dominicales serían incluidas regularmente —completas, pero de forma un tanto caótica— en *Famous Funnies*, un *comic book* de gran tirada distribuido mensualmente en puestos de periódicos desde mediados de 1934[122].

Con el comienzo de la década de 1940, el matrimonio Mansfield dejó Nueva York para establecer su hogar al norte de Baltimore[123]. La salud de J. Carroll había sufrido una seria decadencia que a finales del año siguiente le forzó a tomar la decisión de interrumpir definitivamente la publicación de sus tiras de prensa[124]. Así, en enero de 1942 se publicaron las últimas entregas de las series diaria y dominical[125] y el autor pudo dedicar su tiempo a menesteres más tranquilos y relajados que, como era de prever, no le mantendrían demasiado apartado de su pasión artística por la historia. En el otoño de 1943 presentaría una colección compuesta por veinte óleos y titulada genéricamente *Cavalcade of Colonial Maryland* que mostraba distintas escenas relacionadas con la historia colonial de su estado natal y que se mantuvo expuesta en la sede de la Maryland Historical Society[126] del 18 de octubre al 13 de noviembre[127]. En diciembre de 1946 se repetiría en el mismo escenario otra exposición, anunciada inicialmente como «escenas de Maryland en óleo y *gouache*»[128] y, poco después, haciendo alusión directa al contenido historicista de las obras exhibidas[129].

Por si fuera poco, el incansable interés de James Carroll Mansfield por simplificar y hacer accesible a todos los públicos el conocimiento histórico acabaría resultando en un estudio ilustrado de los tiempos prehistóricos titulado *Dawn of Creation*, que fue publicado en Estados Unidos en 1947 por la editorial neoyorquina Lothrop, Lee & Shepard y, cinco años más tarde, en Gran Bretaña por George G. Harrap & Co. Entre medias incluso pasaría por la imprenta una edición en alemán a cargo de la casa vienesa Waldheim-Eberle.

Planteado con un afán netamente didáctico, el libro partía de una reflexión de Mansfield para quien resultaba «extraño que, con todo su progreso en otros campos de investigación, la humanidad sepa tan poco de su propio pasado»[130] y, de acuerdo con el prestigioso *Peabody Journal of*

[122] GORDON, Ian. *Comic Strips and Consumer Culture, 1890-1945*. Washington, Smithsonian Institution Press, 1998, pp. 130-131.

[123] «United State Census, 1940: James Mansfield and Ruth Mansfield», en *FamilySearch*, s.f. Disponible en https://www.familysearch.org/ark:/61903/1:1:K7XY-RMN

[124] «A New Comic Strip for Readers of Evening News», en *Paterson Evening News*, 2 de enero de 1942, p. 30.

[125] «Highlights of History Discontinued», en *Evening State Journal*, 9 de enero de 1942, p. 7.

[126] «Maryland History Shown In Pictures», en *The Sun*, 17 de octubre de 1943, p. 8.

[127] «Free Exhibits», en *The Sun*, 24 de octubre de 1943, p. 5.

[128] «Art Galleries», en *The Sun*, 14 de diciembre de 1946, p. 10.

[129] «Baltimore Art Galleries», en *The Sun*, 20 de diciembre de 1946, p. 16.

[130] MANSFIELD, James Carroll. *Dawn of Creation*. Nueva York, Lothrop, Lee & Shepard Co., 1947, p. 2.

Education, venía a «cubrir una necesidad en este campo»[131]. El diario *The Nashville Tennessean* reseñaría la obra destacando que:

> Sin las ilustraciones del autor, este libro tendría un gran atractivo para lectores jóvenes y mayores, pero con los fascinantes e ingeniosos dibujos a tinta y pluma que complementan al texto, J. Carroll Mansfield ha hecho una auténtica contribución a los libros del año[132].

Gracias a *Dawn of Creation*, Mansfield recibiría en 1948 el Samuel Clemens Award por su «destacada contribución a la literatura»[133], premio que incluía la membresía honoraria y vitalicia en la International Mark Twain Society[134].

J. Carroll y Ruth Mansfield se habían mudado el año anterior al área de Beverly Shores en Orlando (Florida), siendo calurosamente recibidos por la comunidad artística local que asistiría entusiasmada a la exposición de las obras de temática histórica de Mansfield[135]. Además, el artista tendría allí ocasión de desarrollar su faceta como muralista con una obra de grandes dimensiones titulada *The Saga of Citrusland* que, haciendo referencia a la denominación popular del estado de Florida, representaba a través de distintas escenas intercaladas la historia de los cítricos desde la antigüedad.

Concebido para decorar la sede del First National Bank y «diseñado para adaptarse a los límites irregulares de su entorno»[136], el mural sería presentado como una colaboración entre el presidente del banco Linton E. Allen y J. Carroll Mansfield. De hecho, el extenso publirreportaje de dieciséis páginas que el *Orlando Evening Star* dedicó a la inauguración del nuevo edificio del banco incluye un par de fotografías en las que puede verse a Mansfield, sentado, desarrollando su labor bajo la atenta mirada de Allen. El texto que las acompaña aclara como en la primera de las imágenes el ejecutivo «señala y pregunta al artista sobre un detalle de la pintura» mientras que, en la segunda, este «toma su pincel para llevar a cabo el efecto que ambos desean»[137]. Más de once mil personas[138] pasaron por el edificio con motivo de la apertura al público de la nueva sede bancaria, convirtiendo *The Saga Of Citrusland* en un importante atractivo turístico y promocional que el First National Bank explotaría durante varios años obsequiando reproducciones en color de la llamativa composición[139].

---

[131] Información recogida en una reseña a razón de la obra de Mansfield y publicada en *Peabody Journal of Education*, vol. 26, n.º 2 (septiembre 1948), p. 111.

[132] CLARK, E. B. «From Creation to Present Day», en *The Nashville Tennessean*, 25 de enero de 1948, p. 29.

[133] «J. C. Mansfield Gets Award», en *Orlando Evening Star*, 11 de febrero de 1948, p. 15.

[134] Creada por un pariente lejano de Mark Twain llamado Cyril Clemens en 1925. Véase MEHL-BURNETT, Adele. «The International Mark Twain Society», en *Mark Twain Journal*, vol. 37, n.º 1-2 (1999), p. 36.

[135] «Mansfield Art Shown», en *Orlando Evening Star*, 17 de febrero de 1949, p. 9.

[136] «Murals New in Bank Decoration», en *Orlando Evening Star*, 26 de julio de 1949, p. 2.

[137] *Ibid.*

[138] «Bank Host To 11.589», en *Orlando Evening Star*, 27 de julio de 1949, p. 2.

[139] Información recogida en un anuncio publicitario del periódico *Orlando Sentinel*, 7 de diciembre de 1953, p. 13.

A pesar de todos estos hitos vitales, la estancia de J. Carroll y Ruth Mansfield en Florida no se extendió demasiado. En 1951 vendieron por 25 000 dólares su casa en Orlando[140] y se trasladaron al vecino estado de Georgia para residir en el número 51 de Peachtree Way[141], al norte de Atlanta y muy cerca del lugar donde se produjo durante la guerra de Secesión la batalla de Peachtree Creek[142]. A pesar de una salud en declive, Mansfield continuó dedicando su energía a la divulgación histórica, pintando y participando en 1954 en una exposición que conmemoraba el aniversario de la Batalla de Baltimore y ponía de relevancia el papel que la ciudad había jugado frente a los británicos en la Guerra de 1812[143].

Solo dos años después, el matrimonio Mansfield cambiaría su casa de Peachtree Way por un apartamento un poco más al norte, en el 2788 de Peachtree Road[144], y allí tendrían todavía su residencia cuando el 13 de octubre de 1957 James Carroll Mansfield falleció a causa de la dolencia cardíaca[145], que le había obligado a suspender la producción de *High Lights of History* y sus otras tiras de prensa quince años antes. Su esposa le sobreviviría casi diez años hasta su muerte el 31 de enero de 1967 en Orlando (Florida), donde había fijado nuevamente su residencia apenas un mes antes[146]. Sin descendencia, la obra y el legado del autor quedarían tristemente relegados a un olvido que este artículo ha tratado de paliar en la medida de sus posibilidades.

Conclusión

Entendiendo este trabajo como una aproximación inicial a la biografía de James Carroll Mansfield, cabe destacar, en primer lugar, el evidente contraste entre la información previamente existente sobre su figura y el resultante de una investigación que viene, de entrada, a corregir

[140] Información recogida en la sección inmobiliaria del periódico, véase JONES, W. P. «Market at Lowest Ebb in Recent Weeks», *The Orlando Sunday Sentinel Star*, 13 de mayo de 1951, p. 17.

[141] ATLANTA CITY DIRECTORY CO. *Atlanta (Fulton County, Georgia) City Directory: 1955*. Atlanta, Atlanta City Directory Co., 1955, p. 1016.

[142] La batalla tuvo lugar el 20 de julio de 1864 cuando las tropas confederadas dirigidas por el general Hood atacaron las posiciones del ejército unionista del general Sherman, que amenazaba la ciudad de Atlanta por el norte. Hood no consiguió romper las líneas nordistas y finalmente tuvo que abandonar Atlanta el 2 de septiembre de 1864, después de incendiar todo el material militar que pudiera resultar de utilidad para sus rivales, como quedó dramáticamente reflejado *Lo que el viento se llevó*. Una detallada y amena descripción de todos estos eventos en CASTEL, Albert. *Decision in the West. The Atlanta Campaign of 1864*. Lawrence, University Press of Kansas, 1992, pp. 365-383.

[143] «Peale Museum To Exhibit Items On War Of 1812», en *The Sun*, 30 de Agosto de 1954, p. 17. El ataque británico a la ciudad de Baltimore se prolongó del 12 al 14 de septiembre de 1814 y tuvo como hecho más destacado el bombardeo de Fort McHenry, que inspiraría a un testigo presencial llamado Francis Scott Key en la composición del poema que acabaría convirtiéndose en el himno nacional de los Estados Unidos. Una temprana referencia al poema con sus versos completos y una explicación del contexto en que fue creado puede consultarse en «Defence of Fort M'Henry», en *The Enquirer*, 28 de septiembre de 1814, p. 4.

[144] ATLANTA CITY DIRECTORY CO. *Atlanta (Fulton County, Georgia) City Directory: 1957*. Atlanta, Atlanta City Directory Co., 1957, p. 1057.

[145] «J. C. Mansfield Dies Here, Educational Feature Artist», en *The Atlanta Constitution*, 14 de octubre de 1957, p. 23.

[146] «Sun Artist's Widow Dies», en *The Sun*, 2 de febrero de 1967, p. 13.

buena parte de los errores factuales habituales a la hora de referirse a la vida y obra de este singular artista. Por otra parte, abre nuevas vías de exploración que permitan seguir contribuyendo a arrojar la necesaria luz sobre su trayectoria antes, durante y después de la publicación de *High Lights of History* como la creación que le hizo popular y que, sin duda, le convierte en merecedor de un lugar destacado entre los principales y más influyentes *cartoonists* estadounidenses de la primera mitad del siglo XX. Además, fue un claro precursor de una transversalidad tan aceptada actualmente como la que existe entre cómic y educación.

Las aportaciones realizadas resultan tanto más importantes si tenemos en cuenta la amplia variedad de fuentes consultadas, las cuales han permitido comenzar a perfilar de manera bastante precisa los distintos movimientos del autor y la riqueza e interés de su historia personal. Esto nos ha llevado al mismo tiempo a definir, comprender y poner en valor la extraordinaria relevancia que *High Lights of History* alcanzó en su momento, lo que queda de manifiesto, sin ir más lejos, en la rápida aparición de numerosas series surgidas a su imagen y semejanza como el caso de *This Canada of Ours*, *Men Who Made the World*, *The Conquest of the Air* o *Outline of Science* y, también, por supuesto, en la profunda influencia que la tira tuvo en todos aquellos que descubrieron el lado más apasionante de la historia gracias a J. Carroll Mansfield.

Bibliografía

«Allied With Ten Other Countries», en *The Evening Star*, 6 de abril de 1917, p. 1.

ARÓSTEGUI SÁNCHEZ, Julio. «La historia del presente. ¿Una cuestión de método?», en NAVAJAS ZUBELDÍA, Carlos. (coord.). *Actas del IV Simposio de Historia Actual*. Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 2004, pp. 41-76.

«Art Galleries», en *The Sun*, 14 de diciembre de 1946, p. 10.

«A Slight Departure», en *The Grand Island Daily Independent*, 12 de noviembre de 1924, p. 4.

ATLANTA CITY DIRECTORY CO. *Atlanta (Fulton County, Georgia) City Directory: 1955*. Atlanta, Atlanta City Directory Co., 1955.

—Atlanta (Fulton County, Georgia) City Directory: 1957. Atlanta, Atlanta City Directory Co., 1957.

AYER, N. W. & SON. N. W. American Newspaper Annual and Directory: A Catalogue of American Newspapers. Filadelfia, N. W. Ayer & Son, 1917.

—American Newspaper Annual and Directory: A Catalogue of American Newspapers. Filadelfia, N. W. Ayer & Son, 1924.

BATES, David. *William the Conqueror*. New Haven, Yale University Press, 2016.

«Battery 'D' Men Are Heroes Of Book», en *The Sun*, 4 de septiembre de 1920, p. 6.

CASTEL, Albert. *Decision in the West. The Atlanta Campaign of 1864*. Lawrence, University Press of Kansas, 1992.

CLARK, Eliot. *History of the National Academy of Design, 1825-1953*. Nueva York, Columbia University Press, 1954.

CLARK, E. B. «From Creation to Present Day», en *The Nashville Tennessean*, 25 de enero de 1948, p. 29.

COOPER, John P. *The History Of The 110th Field Artillery With Sketches Of Related Units*. Baltimore, Maryland Historical Society, 1953.

CUMMINGS, Paul. «The Art Students League: Part I», en *Archives of American Art Journal*, vol. 13, n.º 1 (1973), pp. 1-25.

«Current News of Art and the Exhibitions», en *The Sun*, 23 de enero de 1916, p. 7. Disponible en https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn83030272/1916-01-23/ed-1/seq-27

CUTCHINS, John Abraham y STEWART, George Scot. *History Of The Twenty-Ninth Division, "Blue and Gray", 1917-1919*. Filadelfia, MacCalla & Co. Inc., 1921.

DEAN, Bashford. *Helmets and Body Armor in Modern Warfare*. Londres, Yale University Press, 1920.

DE KAY, Charles. «The Art Students' League, of New York», en *The Quaterly Illustrator*, vol. 1, n.º 3 (1893), pp. 156-168.

DEL BOSQUE, Carlos. A. «*High Lights of History*: descubriendo la primera tira de prensa educativa», en MORALES, Lucas y POMARES, Francisco (coords.). *Cómic y estudios culturales / Imágenes en movimiento 3*. Santa Cruz de Tenerife, Ediciones Idea, 2023, pp. 31-48.

«Educational», en *The Sun*, 8 de septiembre de 1900, p. 5.

GORDON, Ian. *Comic Strips and Consumer Culture, 1890-1945*. Washington, Smithsonian Institution Press, 1998.

GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1979.

HENRI, Robert. *The Art Spirit*. Nueva York, Icon Editions, 1984.

«High Lights of History», en *Daily Clarion-Ledger*, 16 de noviembre de 1924, p. 1.

«High Lights of History Used at Pimlico School», en *The Evening Sun*, 26 de noviembre de 1924, p. 8.

HUSTON, James A. *The Sinews of War: Army Logistics, 1775-1953*. Washington D. C., Center of Military History, 1997.

JACOBSEN, A. Wilmot y MANSFIELD, James Carroll. *The Blue and Gray: A History of Battery D of the 110th Light Field Artillery. 29th Division, in the Great War 1917-1918*. Baltimore, Norman T. A. Munder & Co., 1920.

«J. Carroll Mansfield, The Man Who Sugar-coated History For Your Children», en *The Sun*, 6 de enero de 1925, p. 9.

«J. C. Mansfield, Artist, Dies at 61», en *The Sun*, 14 de octubre de 1957.

JOHNSON, Samuel. *The Works of Samuel Johnson, Vol. II*. Londres, W. Pickering, Talboys and Wheeler, 1885.

KIRWIN, Liza. «Back to Bohemia with the Charcoal Club of Baltimore», en *Archives of American Art Journal*, vol. 25, n.º 1-2 (1985), pp. 41-46.

LORD, Russell. *Captain Boyd's Battery A. E. F.* Ithaca, The Atkinson Press, 1920.

MANSFIELD, James Carroll. «High Lights of History: Early Ideas and Explorations», », en *The Press Democrat*, 17 de noviembre de 1924, p. 6.

—«High Lights of History: The Later Discoveries of Columbus», en *Binghamyon Press and Leader*, 24 de noviembre de 1924, p. 6.

—*High Lights of History: America, 1492-1763*. Indianapolis, Bobbs-Merrill Company, 1925.

—«The Battle of King's Mountain», en *Portland Evening Express*, 17 de septiembre de 1925, p. 4.

—«One Hundred Years of Public Service», en *The Macon Telegraph*, 25 de noviembre de 1926, p. 5.

—«High Lights of History: How the Ancient Assyrians Went to War», en *The Sunday Star*, 15 de mayo de 1927, p. 126.

—«High Lights of History: The Ancient Cretans», en *Oakland Tribune*, 5 de junio de 1927, p. 80.

—«High Lights of History: Andrew Jackson, No. 1», en *The Evening News*, 18 de noviembre de 1929, p.11.

—«High Lights of History: Chief Joseph. A Stampede», en *Chester Times*, 3 de julio de 1933, p. 3.

—*Dawn of Creation*. Nueva York, Lothrop, Lee & Shepard Co., 1947.

MARYLAND WAR RECORDS COMMISSION. *Maryland In The World War: 1917-1919, Volume I*. Baltimore, Maryland War Records Commission, 1933.

MEHL-BURNETT, Adele. «The International Mark Twain Society», en *Mark Twain Journal*, vol. 37, n.º 1-2 (1999), pp. 35-37.

«Murals New in Bank Decoration», en *Orlando Evening Star*, 26 de julio de 1949, p. 2.

«Nathaniel Macon Chapter D. A. R. Held Interesting Meeting Thursday Afternoon», en *The Macon News*, 17 de mayo de 1925, p. 4.

OWENS, Hamilton. «Maryland's First Warship», en *Maryland Historical Magazine*, vol. 38, n.º 3 (1943), pp. 198-204. Disponible en https://mdhs.msa.maryland.gov/pages/index.aspx

PELEGRÍN CAMPO, Julián. «Alejandro Magno en el cómic norteamericano y europeo del siglo XX: un análisis desde la didáctica de la historia», en *Clío: History and History Teaching*, n.º 46 (2020), pp. 283-326.

PERLMAN, Bennard B. *Robert Henri: His Life and Art*. Nueva York, Dover Publications, 1991.

«Picture Strip Boon To Pupils», en *Spokane Daily Chronicle*, 14 de noviembre de 1924, p. 1.

PIETILA, Antero. *Not in My Neighborhood: How Bigotry Shaped a Great American City*. Chicago, Ivan R. Dee, 2010.

POLK, R. L. & CO. *Baltimore City Directory For The Year Commencing April 1st, 1913*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1913.

—*Baltimore City Directory For The Year Commencing July 1st, 1917*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1917.

—*Baltimore City Directory, 1918-1919*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1918.

—*Baltimore City Directory, 1920*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1920.

—*Baltimore City Directory, 1922*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1922.

—*Baltimore City Directory, 1923*. Baltimore, R. L. Polk & Co., 1923.

POWER, Garreth. «Apartheid Baltimore Style: The Residential Segregation Ordinances of 1910-1913», en *Maryland Law Review*, vol. 42, n.º 2 (1983), pp. 289-329.

REED, Walt. *Great American Illustrators*. Nueva York, Abbeville Press, 1979.

ROCKWELL, Norman. *My Adventures as an Illustrator*. Garden City, Doubleday & Company, 1960.

SÁEZ DE ADANA, Francisco. «Editorial para Tebeosfera, tiras de prensa», en *Tebeosfera*, n.º 3 (2017). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/editorial_para_tebeosfera_tercera_epoca._n_3.html

SECRETARY OF WAR. *Official National Guard Register For 1923*. Washington D. C., Government Printing Office, 1923.

SHERWOOD, Harry S. «Artist Mansfield Recalls 1918 in France», en *The Evening Sun*, 20 de junio de 1944, p. 17. Disponible en https://www.newspapers.com/image/369817608

STAFFORD, B. S. «Wife of Man Who Creates "High Lights of History" Formerly Ruth Cunningham», en *The Atlanta Constitution*, 7 de febrero de 1926, p. 8.

TOMPKINS, Raymond Sidney. *Maryland Fighters In The Great War*. Baltimore, Thomas & Evans Printing Co., 1919.

TRABADO, José Manuel. *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2012.

«Two Sunpaper Artists Show "How It Is Done" At School», en *The Sun*, 10 de enero de 1925, p. 18.

URBANO LAMA, Eusebio. «Los efectos sociales de la movilización para la Primera Guerra Mundial en los Estados Unidos», en *Quinto Centenario*, n.º 13 (1987), pp. 233-240.

VETERANS' ADMINISTRATION. *Veterans Administration Master Index, 1917-september 16, 1940?* [archivo digitalizado], 1985. U.S. National Archives and Records Administration (NARA), EE. UU. Record Group 15: Records of the Department of Veterans Affairs, NAID: 76193916. Disponible en https://catalog.archives.gov/id/76193916

WAR DEPARTMENT. OFFICE OF THE QUARTERMASTER GENERAL. TRANSPORTATION DIVISION. *Lists of Outgoing Passengers, 1917-1938* [archivo físico], 1917-1938. NARA, EE. UU. Record Group 92: Records of the Office of the Quartermaster General, NAID: 6234477. Disponible en https://catalog.archives.gov/id/6234477

El sonido del trueno: cómics de dinosaurios y onomatopeya especulativa

A Sound of Thunder: Dinosaur Comics and Speculative Onomatopoeia

CHARLIE CHARMER

IVÁN NARVÁEZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Charlie Charmer es colaborador desde 2015 en *Koprolitos*, un blog especializado en la recopilación de referencias paleontológicas en la cultura popular, Charlie Charmer es autor del pionero ensayo sobre los cómics de dinosaurios *El Comicsaurio* (Applehead Team, 2021) en el que recoge, estructura y amplía toda la información con la que ha trabajado en el blog, que complementa con un glosario de unos dos mil autores y decenas de miles de cómics. En el terreno de la paleoficción ha escrito la novela *La marca doble del diablo* (Ediciones Koprolitos, 2019), protagonizada por el policía Marcus Wooten, un tiranosaurio de armas tomar.

Iván Narváez es investigador postdoctoral en el Grupo de Biología Evolutiva de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Su investigación se centra en los vertebrados mesozoicos, especialmente los crocodiliformes y los dinosaurios. Siempre le ha interesado la proyección de la paleontología en la cultura popular y las diferentes formas en que esta ciencia se difunde en la sociedad. Es editor y autor de los blogs *El Cuaderno de Godzillin* y *Koprolitos*. Ha participado en más de una veintena de publicaciones en revistas científicas de alto impacto y es coautor de los libros *Dinosaurios maravillosos de Cuenca* (Diputación Provincial de Cuenca, 2015), *De Gwangi a Concavenator. 50 años de paleontología en Cuenca* (Museo de Paleontología de Castilla-La Mancha, 2019) y autor del libro de relatos de ficción *Excavamos más profundo* (2Cabezas, 2022)

Fecha de recepción: 28 de octubre de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 26 de enero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2339

Resumen

La onomatopeya es un recurso expresivo fundamental en el cómic que sintetiza texto e imagen. Su principal función es representar sonidos inarticulados extraños al lenguaje, como pueden ser las voces de los animales. Cuando se trata de criaturas extintas de las que no existen registros sonoros, como en el caso de los dinosaurios y otros animales mesozoicos, la onomatopeya adquiere una dimensión especulativa cuya concreción dependerá de la imaginación tanto del autor como del lector. La técnica más habitual ha sido utilizar referentes actuales, pero existen obras más personales que han creado un universo particular.

Palabras clave: cómic, onomatopeya, paleontología, dinosaurios, ficción especulativa.

Abstract

Onomatopoeia is a fundamental expressive resource in comics that synthesizes text and image. Its main function is to represent inarticulate sounds foreign to language, such as animal voices. When dealing with extinct creatures for whom there is no sound record, as dinosaurs and other Mesozoic fauna, onomatopoeia takes on a speculative dimension whose concreteness depends on the imagination of both the author and the reader. The use of contemporary references is the most common technique, but there are also more personal works that have created their own universe.

Keywords: comics, onomatopoeia, paleontology, dinosaurs, speculative fiction.

Cita bibliográfica

CHARMER, Charlie y NARVÁEZ, Iván. «El sonido del trueno: cómics de dinosaurios y onomatopeya especulativa», en *Cuco, Cuadernos de Cómic*, n.º 22 (2024), pp. 33-55.

Fuentes del registro sonoro virtual mesozoico

Nadie sabe cómo rugía, si es que lo hacía, el *Tyrannosaurus rex*. Su condición de gran depredador parece abocarle a ello, al menos en el imaginario popular, tal como refleja en su título *A Sound of Thunder* (Ray Bradbury, 1952), el relato de ciencia ficción en inglés más reeditado[1] del que hemos tomado prestado el título de este artículo. Por otra parte, la insondable variedad de los cantos de las aves, el único grupo de dinosaurios que sobrevivió a la extinción finicretácica, podría apuntar a una colorida heterogeneidad en la banda sonora del Mesozoico... Pero, ¿qué sabe la ciencia con certeza de este asunto?

Si bien los órganos fonadores son prácticamente inasequibles a la fosilización, los paleontólogos han ido realizando algunos hallazgos que, lejos de terminar de arrojar luz sobre esta materia, presentan un panorama complejo y lleno de interrogantes. Desde hace décadas, se han documentado en el registro fósil órganos con innegables cualidades para la resonancia como la cresta de *Parasaurolophus*, que sería susceptible de emitir bajas frecuencias que podrían alertar del peligro a sus congéneres[2]. Lawrence Witmer trabaja desde 2008 con tomografías computarizadas en cráneos de dinosaurios en los que ha descubierto cámaras complejas que, además de ser útiles para la termorregulación, constituirían auténticas cámaras de resonancia. En 2013, Julia Clarke encontró los restos de una siringe (el órgano vocal de las aves) en el anseriforme *Vegavis iaai*, que vivió a finales del Cretácico y muy probablemente graznó como un ganso[3]. No obstante, Clarke señaló que aún no se conoce cuándo se originó y cómo evolucionó la siringe, ya que los fósiles de dinosaurios no avianos carecen de esta estructura. *Vegavis* estaría relacionado con especies de aves actuales y, aunque se ha intentado buscar en el registro fósil, hasta ahora no se han encontrado siringes de dinosaurios anteriores.

Hoy conocemos que los dos grupos de animales actuales más estrechamente relacionados con los dinosaurios extintos son las aves (que son dinosaurios) y los cocodrilos. Las aves cantan principalmente desde el pecho (la siringe se encuentra cerca de los pulmones), mientras que los cocodrilos e incluso los humanos tienen las cuerdas vocales en la boca. Por tanto, la mayor parte de las aves vocaliza, canta con la boca abierta, aunque algunas producen sonidos con la boca cerrada. De hecho, en algunos casos, inflan diferentes estructuras que les permiten resonar, a menudo a frecuencias más bajas que muchas otras aves. Por su parte, los cocodrilos braman con la boca cerrada. De esta forma, se cree que los dinosaurios no avianos podrían haber producido vocalizaciones con la boca cerrada inflando el esófago o las bolsas traqueales, emitiendo un

[1] CONTENTO, William G. *Index to Science Fiction Anthologies and Collections, Combined Edition* [base de datos]. S.l., 18 de marzo de 2015. Disponible en http://www.philsp.com/resources/isfac/0start.htm

[2] WEISHAMPEL, David B. «Acoustic Analyses of Potential Vocalization in Lambeosaurine Dinosaurs (Reptilia: Ornistichia)», en *Paleobiology*, vol.7, n.º 2 (1981), pp. 252-261. Disponible en https://doi.org/10.1017/S0094837300004036

[3] CLARKE, Julia *et al.* «Fossil evidence of the avian vocal organ from the Mesozoic», en *Nature*, n.º 538 (2016), pp. 502-505. Disponible en https://doi.org/10.1038/nature19852

sonido similar a un silbido, gruñido o un arrullo de tono bajo como actualmente hacen cocodrilos o avestruces, muy diferentes a los cantos con el pico abierto de las aves[4].

Más recientemente, se ha proporcionado la primera descripción de la laringe de dinosaurios no avianos a raíz del aparato hiolaríngeo del anquilosáurido *Pinacosaurus grangeri* que, al parecer, es similar al de loros y paseriformes que pueden cambiar en gran medida la configuración de la cavidad laríngea de acuerdo con la complejidad de la vocalización[5]. Por otro lado, algunos investigadores también han especulado con la idea de que los dinosaurios saurópodos pudiesen conseguir «booms sónicos» similares al chasquido de un látigo con sus largas colas, ya que podrían ser capaces de superar la barrera del sonido[6].

Con toda seguridad, el futuro deparará nuevos descubrimientos que arrojen más luz sobre estas incógnitas, pero, hasta hoy, las tesis sobre la sonoridad de los dinosaurios parecen apoyarse en bases algo inestables, por lo que no sería razonable invalidar radicalmente el lema de Bradbury: tal vez, el «rey de los lagartos tiranos» sí sonaba de modo atronador. La literatura no ha sido el único medio en proponerlo.

El cine ha tratado de reproducir los inauditos gorjeos mesozoicos a partir de la manipulación de sonidos actuales. Generalmente, la mayoría de los sonidos asociados a estos grandes reptiles se basan en modelos similares a mamíferos depredadores como leones, tigres u osos. Para el tiranosaurio de *King Kong* (Ernest B. Schoedsack, 1933), el primer dinosaurio en rugir en la gran pantalla, el técnico Murray Spivack mezcló el sonido de un puma con el de un motor de aire comprimido, añadiendo algunos ruidos producidos por su propia garganta. El compositor Akira Ifukube dio voz al dinosauroide mutante Godzilla (1955) frotando un guante manchado con resina en las cuerdas de un contrabajo. Además, los técnicos de sonido de Lucasfilm prepararon varios cócteles sonoros para los dinosaurios de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)[7].

Si un medio ha permitido «escuchar» a los dinosaurios con profusión, ese ha sido el cómic. Su capacidad evocadora no está limitada por las posibilidades técnicas del estudio de grabación, sino por la pericia del guionista para transcribir de un modo sugerente el sonido que el dibujante o, en su caso, el rotulista plasmará gráficamente y, por otro lado, por la imaginación del lector a la hora de recibir y decodificar el mensaje para hacerlo «sonar» en su cabeza.

El sonido de las onomatopeyas no es de este mundo, sino que pertenece al de las ideas, a la realidad alternativa a la que Platón daba preponderancia sobre las imperfectas manifestaciones que de ella nos llegan a través de sus encarnaciones en el mundo físico. En este universo ideal, los dinosaurios han recuperado la capacidad de gemir de dolor o placer, gritar para ahuyentar al

[4] RIEDE, Tobias *et al.* «Coos, booms, and hoots: The evolution of closed - mouth vocal behavior in birds», en *Evolution*, vol.70, n.º 8 (2016), pp. 1734-1746. Disponible en https://doi.org/10.1111/evo.12988

[5] YOSHIDA, Junki, KOBAYASHI, Yoshitsugu y NORELL, Mark A. «An Ankylosaur Larynx Provides Insights for Bird-like Vocalization in Non-avian Dinosaurs», en *Communications Biology*, vol. 6, n.º 152 (2023). Disponible en https://doi.org/10.1038/s42003-023-04513-x

[6] MYHRVOLD, Nathan P. y CURRIE, Philip J. «Supersonic sauropods? Tail dynamics in the diplodocids», en *Paleobiology*, vol. 23, n.º 4 (1997), pp. 393-409. Disponible en https://doi.org/10.1017/S0094837300019801

[7] LÓPEZ SANJUAN, Octavio. *Hace un millón de años: Todo el cine de dinosaurios*. Madrid, Diábolo Ediciones, 2020.

rival o avisar a la manada de un peligro, arrullar a sus crías o atraer a la pareja. En definitiva, vuelven a cobrar vida al reencontrar sus voces. Esta es la magia de la onomatopeya, su tremendo poder de sugestión. Por eso, la capacidad de articulación fonética de los dinosaurios ha constituido un yacimiento explotado ampliamente por los creadores de viñetas.

La onomatopeya como recurso en el cómic

La onomatopeya, del griego «*ὄνομα*» («nombre») y «*ποιέω*» («hacer, producir»), es una construcción léxica que imita fonéticamente sonidos diferentes al habla humana, esto es, carentes de significación a través del lenguaje, al que complementan con aquello que le es ajeno. Puede emanar de fenómenos atmosféricos, artefactos o animales, ya sean contemporáneos o desaparecidos. Si al reproducir sonidos actuales la técnica utilizada es la aproximación o imitación, cuando se trata de animales extintos sin registros fósiles sonoros concluyentes nos encontramos en un terreno abierto a la especulación.

El uso de la onomatopeya está ampliamente documentado desde la Antigüedad. Incluso es posible encontrar alguna producida por un dinosaurio, como la que aparece en la comedia de Aristófanes *Las aves* (414 a.C.), cuando el rey Tereo, metamorfoseado en abubilla, pía: «ἐποποῖ ποποποποποποποῖ» («¡Epopoí popopopopopopoí!»). Naturalmente, se trata de un dinosaurio aviano actual, por lo que quedaría fuera del campo de la onomatopeya especulativa, solo posible en el supuesto de especies extintas. Una cosa es reproducir y otra elucubrar. A su vez, Aristóteles defendía el uso de la onomatopeya en tanto el lenguaje es insuficiente para describir la realidad, aunque la imitación de sonidos de la naturaleza también puede utilizarse para generar vocabulario, como es apreciable en la obra de Homero[8], pero una vez integradas en el lenguaje, adquiriendo una significación concreta, dejan de ser onomatopeyas para pasar a formar parte del léxico común. «¡Pío!» no tiene más objeto que la emulación fonética del canto de las aves, en cambio «piar» es un verbo que se refiere a la acción de producir ese canto, se conjuga como cualquier otro verbo y está sometido al imperio de la gramática.

Como tantas otras herencias culturales, los romanos adoptaron la onomatopeya griega y así Varrón o Diomedes distinguen entre *vox articulata* y *vox confusa*, que correspondería a la imitación de los sonidos producidos por animales y no podría representarse mediante la escritura[9]. Más adelante, en el Renacimiento se extendió entre los poetas el uso de la aliteración para sugerir sonidos de la naturaleza, a modo de onomatopeyas[10], y los músicos les secundaron[11] e

[8] REDONDO REYES, Pedro. «Onomatopeya, imitación y poesía en Grecia y Roma», en *Studia Philologica Valentina*, vol. 21, n.º 18 (2019), pp. 209-229. Disponible en https://www.uv.es/sphv/21/12_SPhV_21_Redondo_209-229.pdf

[9] *Ibid.*

[10] Como Garcilaso de la Vega (1491/1503-1536) en el verso de la «Égloga III» (1543) de «En el silencio solo se escuchaba un susurro de abejas que sonaba» o San Juan de la Cruz (1542-1591) en el del «Cántico espiritual»: «el silbo de los aires amorosos» (1578).

[11] En la *chanson* polifónica «Il est bel et bon» (1534) de Pierre Passereau (1509-1547) se canta: «*Co, co, co, co, de, petite coquette, qu'est ceci?*» y Clément Janequin (1485- 1558) utilizó la figura con frecuencia en su obra.

incluyeron el recurso entre las técnicas habituales del madrigal. Este tipo de figuras retóricas han seguido utilizándose hasta nuestros días.

El medio que ha formalizado la onomatopeya de un modo más sistemático ha sido el cómic, donde se ha convertido en una figura casi imprescindible. De hecho, tratándose de un género que combina texto e imagen, la onomatopeya puede ser considerada como la quintaesencia del mismo, ya que supone una auténtica simbiosis de grafía y dibujo[12], situándose en un punto donde «la palabra se visualiza como imagen y la imagen se lee como palabra»[13]. Su función en los tebeos podría definirse como la de un icono con un valor acústico —que difiere según el idioma— y otro visual[14], pudiendo ser modificado por el tamaño de sus letras, color u otras características formales para sugerir su intensidad sonora, en un ejemplo singular de sinestesia óptico-acústica[15].

Como el bocadillo, la onomatopeya ha aportado modernidad al cómic y le ha servido para establecer sus señas de identidad. Entre los primeros en usar efectos sonoros de este tipo en las viñetas encontramos al británico Tom Browne, padre de *Weary Willie and Tired Tim* (1896)[16]. Los pioneros norteamericanos emplearon este recurso de forma ocasional, sin sistematizarlo, con la salvedad de George Herriman que utiliza la onomatopeya de modo recurrente en los ladrillazos que el ratón Ignatz propina a Krazy Kat[17]. Se dice que fue Roy Crane, autor de *Wash Tubbs* (1924), quien introdujo en las viñetas expresiones como *bam*, *pow* y *wham*[18]. Como se verá, desde comienzos de los años treinta ya es posible encontrar onomatopeyas producidas por dinosaurios —ahora sí, extintos— en tiras de prensa como *Alley Oop*.

Antes incluso de que la intelectualidad redescubriera el cómic en Bordighera e impulsara su reconocimiento como «noveno arte»[19], el pintor Roy Lichtenstein se había dejado seducir por sus onomatopeyas, tratándolas como objeto artístico en cuadros a los que incluso llegan a dar nombre como *Blam* y *Brattata* (1962) o *Whaam!* (1963).

---

[12] BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: modos, lugares y estética», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 2 (2014), pp. 31-52. Disponible en https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1322

[13] ALTARRIBA, Antonio y BARTUAL, Manuel (eds.). *Los hijos de Pulgarcito.* Bilbao, Astiberri, 2004.

[14] PEDRANTI, Gabriela. «R. Gubern: "La onomatopeya es imprescindible en el cómic"», en «Suplemento Cultural», *ABC*, 14 de marzo de 2009. Disponible en http://culturacomiquera.files.wordpress.com/2009/06/cultural-14-03-2009-pagina-0542.pdf

[15] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Diccionario de onomatopeyas del cómic.* Madrid, Cátedra, 2008.

[16] YLÄ-OUTINEN, Laura. *Les onomatopées anglaises introduites en français par la bande dessinée* [trabajo de Fin de Máster]. Universidad de Jyväskylä, 2013. Disponible en https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/41228/URN:NBN:fi:jyu-201304221475.pdf

[17] BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 1 (2013), pp. 63-90. Disponible en https://doi.org/10.37536/cuco.2013.1.1064

[18] DEFOREST, Tim. Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio: How Technology Changed Popular Fiction in America. Jefferson, McFarland, 2004.

[19] PEÑA MÉNDEZ, Miguel. «La desesperante levedad de la consideración artística. Procesos y retrocesos en la artificación del cómic», en *Papeles de cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), pp. 9-36. Disponible en https://doi.org/10.30827/pcc.v0i22.15604

El tratado teórico *Le ballon dans la bande dessinée* (Robert Benayoun, 1968) incluyó una primera recopilación de onomatopeyas del cómic, a las que la década siguiente Pierre Fresnault-Deruelle calificó de fenómeno ubicado «en las fronteras de la lengua»[20]. Curiosamente, el ensayo de Benayoun recogía solo cincuenta y ocho onomatopeyas francesas frente a ciento tres inglesas.

Este recurso es especialmente habitual en el cómic anglosajón, en tanto el inglés es un idioma muy proclive a ellas y muchos términos son de origen onomatopéyico. La potente industria del cómic norteamericano supone una influencia innegable en guionistas y dibujantes de todas las latitudes. Si añadimos la circunstancia de que las onomatopeyas a menudo invaden la ilustración y que cualquier intento de traducción pasaría por tener que redibujar toda la viñeta, nos encontramos con que son los fragmentos de texto más representados en su estado original. En consecuencia, muchos autores han optado tradicionalmente por importar las onomatopeyas inglesas en lugar de utilizar los recursos expresivos de sus lenguas maternas o, en su caso, crear sus propias representaciones sonoras. Con todo, los avances técnicos en la edición de tebeos han terminado posibilitando una corriente de recuperación lingüística, rehabilitando expresiones olvidadas y creando otras inexistentes[21].

El sonido de los dinosaurios y otros animales mesozoicos en las viñetas anglosajonas

La mayoría de las ocasiones en las que un saurio mesozoico aparece en un cómic no pronuncia sonido alguno. Cuando lo hacen, los gruñidos son los mismos de forma general sea la especie que sea, en una uniformidad sonora impropia de cualquier ecosistema. De hecho, ni siquiera se diferenciarían de los estándares utilizados para la fauna actual, ya que el más habitual es *GRRR*, «la forma expresiva más característica utilizada en los cómics para plasmar el gruñido o rugido amenazador de un animal o de una persona encolerizada»[22] y sus derivados *GROOO, GRAORRR, GROAR*... La repetición de letras, habitual en onomatopeyas, sirve para expresar continuidad, reforzar la percepción de los fonemas y marcar pautas prosódicas[23].

Sin embargo, como se ha comentado arriba, a día de hoy no existen evidencias de que los dinosaurios rugiesen. Por ello, la opción mayoritaria puede ser errónea, aparte de poco original. El valor de este convencionalismo estriba en que facilita la transmisión del mensaje, ya que autor y lector parten de las mismas referencias. De este modo, se agiliza la lectura y el relato gana en inmediatez y fluidez.

En otras ocasiones los creadores de cómics han sido más imaginativos, dando al material sonoro un tratamiento específico como parte del proceso artístico. Es precisamente en estos casos donde la onomatopeya ha entrado con mayor propiedad en el campo de la especulación, dejándonos

[20] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

[21] VALERO GARCÉS, Carmen. «Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en cómics y tebeos», en MOSKOWICH, Isabel *et al* (coords.). *Some Sundry Wits Gathered Together*. A Coruña, Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1997, pp. 227-236.

[22] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

[23] HUSILLOS RUIZ, Araceli. *Las pequeñas palabras y su traducción: glosario trilingüe de onomatopeyas (español-inglés-francés)* [trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, 2018. Disponible en https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33979/TFG-O-1429.pdf?sequence=1

viñetas memorables en las que la intuición o directamente la fantasía han transformado a los dinosaurios, aportándoles un carácter que les ha insuflado vida propia, trascendiendo el papel impreso. Si los convencionalismos facilitan la comprensión lectora, una obra personal no tiene por qué ser ilegible. El creador debe efectuar una labor de ponderación entre las distintas posibilidades creativas, manteniendo unos mínimos puntos de referencia para no obtener obras completamente crípticas.

Aunque las series norteamericanas que han incluido dinosaurios en su reparto son innumerables[24], los principales clásicos en los que hemos encontrado este tipo de onomatopeyas son la tira de prensa *Alley Oop* (1932-actualidad), la cabecera *Turok, Son of Stone* (1954-1982) y las diferentes adaptaciones tanto a prensa como al *comic book* de las franquicias de *Tarzán* o *Los Picapiedra*, que es como se conoce en España a *The Flintstones.*

Alley Oop

Creada en 1932 por Vincent Trout Hamlin, *Alley Oop* está protagonizada por un troglodita y su mascota, el dinosaurio Dinny, que obtuvo su propia *topper* o tira de complemento en 1934, *Dinny's Family Album.* Al incluir a un animal como coprotagonista, Hamlin debe desarrollar su expresividad a través de la onomatopeya, que pronto se convierte en un importante recurso narrativo. Por ejemplo, el 5 de septiembre de 1933, en la oscuridad de la noche, varias viñetas cuentan a base de onomatopeyas la batalla entre Dinny y otro dinosaurio, creando un perfecto *cliffhanger* que termina con Oop clamando por la suerte de su mascota. La resolución llega en la tira del día siguiente, en la que el saurópodo aparece con una pata de su rival en la boca. Son similares las *sundays* o tiras dominicales del 27 de diciembre de 1953 o el 29 de diciembre de 1963.

Formalmente, las onomatopeyas de Hamlin explotan todas las posibilidades a su alcance: las letras que las integran varían de tamaño de modo creciente o decreciente sugiriendo una modulación del volumen, tienen bruscos contornos rectos o se ondulan en curvas caprichosas, incluyen líneas cinéticas que las hacen más estridentes, escapan de los límites de la viñeta para invadir la contigua y, en los dominicales, son teñidas con todo tipo de colores.

Poco a poco, Hamlin se fue centrando en otros aspectos cómicos de la tira que, por otra parte, desde 1939 reduce la ambientación mesozoica debido a la introducción de la máquina del tiempo del doctor Wonmug. Dave Graue ayudó a Hamlin desde 1950, pero a finales de los años 60 firman juntos y en 1971 se hizo cargo de la tira en solitario, momento en que las onomatopeyas de dinosaurios tendrán mucha menor presencia e importancia. Tampoco han sido muy creativos en este aspecto Jack Bendery su mujer, Carole, que sustituyó a Graue desde 2001, o Joey Alison Sayers/Jonathan Lemon que la desarrollaron desde 2019 e idearon la *sunday* sobre la infancia del protagonista *Little Oop.*

Una de las funciones de la onomatopeya en *Alley Oop* es servir de seña de identidad a animales concretos. En octubre de 1961 irrumpe en la tira el pequeño dinosaurio bípedo Jefferson, cuyo

[24] Miles de ejemplos, en CHARMER, Charlie. *El Comicsaurio.* Málaga, Applehead Team, 2021.

graznido característico es un cómico «GLOP!» que «significa en inglés, como expresión informal, comida poco apetecible y sentimentalismo»[25]. Esta solución no terminaba de encajar con la onomatopeya de Segar documentada como ejemplo por Gasca y Gubern, que representaba la sorpresa y satisfacción de un bebé, si bien aquí sí casa con el espíritu sensible del dinosaurio, que llora y acaba desmayándose al ser capturado por Oop. En junio de 1971 Graue introduce a un dinosaurio reconocible, aparte de por su grotesco aspecto, por la voz «CHEEP!», equivalente a nuestro «¡PÍO!». El pequeño dinosaurio Rocky (1999) grazna «YARP, YARP», un derivado de *YARR*, que «expresa un gruñido o un grito intenso en el curso de los forcejeos de una pelea»[26], aunque la cría de tiranosaurio Fang (1989), el pequeño terópodo Brutus (2001) o el dimetrodón Nemrod (1998) se limitan al clásico «GRRRR». Aunque no debe llamar a engaño: por muy básico que sea, un simple gruñido como este puede tener sus matices. En la tira del 16 de febrero de 2013, Pooky acaricia a un tiranosaurio que emite un suave «GRRRR» que hace exclamar al hechicero: «I didn't know a T-rex could purr!»[27]. En algún caso, la identificación de un espécimen con una onomatopeya puede llegar al punto de bautizar al propio animal, como el hadrosaurio Kakky, que sale del huevo el 8 de abril de 1933 parpando «KAK-KAK!». Esta técnica será adoptada en otras tiras, como *Imagine This* (Lucas Turnbloom), en la que en 2011 aparece el pterosaurio Tweep.

La principal mascota de Oop —al que en España se conoció en un primer momento como el Trucutú[28]—, Dinny, es fácilmente reconocible, incluso fuera de plano, por su característico graznido «YEEP!», que en 2003 Jack Bender transformó en «EEP!». Si bien «Yep» equivale a la afirmación «Yes» en inglés coloquial, según el contexto puede tratarse de una expresión de sorpresa, asombro o contrariedad[29].

Cuando los dinosaurios se convierten en personajes habituales de una serie larga, como Dinny o Dino, la mascota de los Picapiedra, acaban manejando un amplio repertorio de sonidos como el resto del elenco. Estas expresiones inarticuladas quedan fuera del objeto de este estudio al expresar acciones concretas (estornudar, tragar, reír, ronronear, toser u olisquear), según las convenciones del género, sin el ánimo especulativo de buscar un sonido propio a la voz del animal.

Otra cuestión son aquellos casos en los que el dinosaurio trata de articular un lenguaje que no le es propio, en cuyo afán lleva su aparato fonador al límite, de modo que su propia incapacidad lingüística es utilizada para definir los contornos de su voz. Se trata de un recurso específico de los cómics de humor que busca el *gag* precisamente en los hándicaps lingüísticos del animal. Por ejemplo, el 21 de octubre de 1937 el humo de unas extrañas plantas atonta a Dinny y los días siguientes hablará en un idioma extraño: «GEEBLOOK?» («*gee*» equivaldría a «¡caramba!»),

[25] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

[26] *Ibid.*

[27] «¡No sabía que un T.rex pudiera ronronear!» (traducción propia).

[28] En 1964, en la revista *Comic-Boy* de Editorial Dólar. «Trucutú» es un americanismo con dos acepciones:

«1. m. *Ec.* Vehículo cisterna, blindado y acondicionado con mangueras de alta presión, que usa la policía para dispersar manifestaciones lanzando chorros de agua. 2. m. *Ho.* Coito». Véase REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (eds.). *Diccionario de Americanismos.* Madrid, Santillana, 2010.

[29] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

«BOOGLE GURK YEEK» (la primera palabra es parecida a «*boggle*», esto es, «quedarse boquiabierto»), «GLOONK TOOG» o «GLING ZOOSH!». El 9 de febrero de 1939 Dinny proclama que ha encontrado un huevo con esta críptica frase: «UH-OOOOGLE! AWK! YOKKA! KADAKKIT!».

En un par de ocasiones, Hamlin ofrece una traducción simultánea de los gruñidos de Dinny. El 16 de octubre de 1937 el saurópodo tiene una animada charla con una hembra de su especie, siendo cada gruñido traducido con una larga parrafada (FIG. 1). El 21 de septiembre de 1956, Oop se presenta vestido de traje y con gafas y Dinny se pregunta «SPLLLFF???», que significaría: «¿What kind of four-eyed, two-legged monster is this?»[30]. Podría concluirse que Hamlin se sirve de la onomatopeya en los dinosaurios de *Alley Oop* tanto para caracterizarlos como para potenciar su expresividad, humanizándolos y haciéndolos cercanos al lector. Lamentablemente, a partir de los años 60 el vocabulario del saurópodo se redujo casi en exclusiva a los mencionados «YEEP!» y «GRRR».

ROAR
SAY, Y'BIG YAP- WHASSA IDEA BITIN' MY TAIL JUST WHEN I'D GOT A CHOICE MOUTHFUL OF SOMETHING GOOD?
GRRROWL!
BUT, MY GOO'NESS, HONEY, YOU CAN'T EAT HIM! HE'S MY PAL!
GRRAUMGH!
YOUR PAL? THAT LI'L RUNT?! WELL, IF YOU ARE GONNA LET A LITTLE THING LIKE THAT COME BETWEEN US, I'M GOING RIGHT BACK HOME TO MAMA!
YARK!
BUT, LISSEN-

FIG. 1. HAMLIN, Vincent T. *Alley Oop*. Nueva York King Features Syndicate, 16 de octubre de 1937.

Tarzan

Creado en 1912 por el novelista Edgar Rice Burroughs, Tarzán protagonizó desde 1929 una tira de prensa dibujada por Harold Foster, luego por Burne Hogarth y, dos años después, se hizo sitio también en los dominicales a manos de Rex Maxon. Durante 1931-1932, Mason adaptó con guion de R. W. Palmer, en noventa y seis tiras diarias cada una, las novelas «Tarzan at the Earth's Core» (1929) y «Tarzan the Terrible» (1921) que transcurren en los mundos perdidos con dinosaurios de Pelúcidar (objeto de un ciclo independiente de novelas por parte de Burroughs) y Pal-ul-Don, respectivamente. El formato elegido, con los textos a pie de viñeta, no facilitaba la inclusión de onomatopeyas, por lo que no contribuyó a dar un sonido propio al

[30] «¿Qué clase de monstruo con cuatro ojos y dos piernas es este?» (traducción propia).

bramido del *gryf*[31], descendiente carnívoro del triceratops. Algo parecido sucede en «Von Harben and the Elephant's Graveyard» o «Into the Primeval Swamp» (1932), historietas originales de Foster, cuyo estilo ignoraba tanto bocadillos como onomatopeyas.

En 1947, Tarzán pasó al *comic book* y apareció en varias entregas de *Four Color* (Dell Comics, 1939) para, a los pocos meses, pasar a protagonizar su propia revista, *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* (1948-1972), a manos del guionista Gaylord Dubois y el ilustrador Jesse Marsh. Russ Manning relevaría a Marsh en 1965 debido a problemas de salud, y dos años más tarde se encargaría también de la tira de prensa. Mientras la mayoría de las onomatopeyas de Marsh se encuentran enmarcadas dentro de globos, recibiendo el mismo tratamiento que el resto de diálogos, Manning las independizó para jugar con su forma y color.

En «The Outlaws of Pal-ul-Don» (1948) aparecen al fin las voces de los *gryfs*: «WHAWNK!», «WHOO-AWNK!», «HUGGLUG-LUG!», «KOKH!», «WHOO-EE!» y «WHEE-OO!». Esta última es la única documentada en la novela de Burroughs, donde no se utiliza como voz animal, sino como grito de guerra de los Tor-o-don, una tribu que ha conseguido domar a los *gryfs*. «WHOO-EE!» es una variante que, dejando a un lado *Tarzan*, suele utilizarse en contextos donde equivaldría a nuestro «¡guau!» admirativo. La primera parte de esta interjección está presente en «WHOO-AWNK!», de la que «WHAWNK!» sería una apócope, de manera que cabe concluir que la mayoría del repertorio sonoro *gryf* se habría inspirado en el relato original. En subsiguientes episodios, este «WHAWNK!» se transformaría en «WONK!» y acabaría derivando en «HONK!» (FIG. 2), expresión que entonces ya era habitual en la serie.

FIG. 2. DU BOIS, Gaylord y MARSCH, Jesse. « The lion of Cathne », en *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* #133, 1963, p.7.

En «The Valley of Monsters» (1949) encontramos voces de saurópodos («WHAW-NK!») o pterosaurios («R-R-RAWK!», «AWWK!») similares a las de los *gryfs* que hemos visto en el

[31] Del que todo lo que se dice en la novela es: «she heard what she thought was the bellow of a bull GRYF» («oyó lo que le pareció el bramido de un toro GRYF», traducción propia).

párrafo previo. Las locuciones que Dubois atribuye a pterosaurios con posterioridad en la serie suelen incluir los sonidos «awk» [ɔ:k] y similares («aak», «ark») o «skree» [skri:]. Además, «The Valley of Monsters» incluye graznidos (en inglés, «honk») de terópodos como «HONK!», «KEE-HONK!», «GAH-HONK!» y «UNK!». ¿Está comparando Dubois a los terribles tiranosaurios con gansos, veinte años antes de que el descubrimiento de *Deinonychus* (Ostrom, 1969) impulse la tesis del origen dinosauriano de las aves o es simplemente una casualidad sonora? En todo caso, la idea no era nueva: en la tira de *Alley Oop* del 7 de julio de 1935, un saurópodo había exclamado «HONK!» y el 4 de julio de 1938 le había secundado un hadrosaurio. Pero *Tarzan* no es una serie humorística y lo que el autor busca es resaltar la ferocidad del animal.

Esta onomatopeya se utiliza también para evocar el claxon de los coches y el diccionario de Cambridge la traduce como «To make a short, loud noise, or to sound a horn to make such a noise»[32]. Aparte de ser similar morfológicamente a «honk», la palabra inglesa para «bocina» («horn») tiene otra acepción sonora, pues designa al cuerno de las reses. Los cuernos pueden ser utilizados como instrumentos musicales practicándoles los orificios pertinentes y constituyen el antepasado de otro más elaborado de la familia de los metales que emite un sonido parecido y se conoce con el mismo nombre en inglés: la trompa o corno francés. Seguramente, los dinosaurios de Dubois no graznaban como gansos, sino como la mezcla que todos estos sonidos pueden sugerir.

Lo cierto es que, cuando Weishampel reconstruyó la cresta de *Parasaurolophus* en 1981 para comprobar empíricamente la clase de sonido que era capaz de emitir, terminó llamándola *honker*[33] y, al conocer las tesis de Julia Clarke, algunos periodistas escribieron que el fiero *Tyrannosaurus* habría graznado antes que rugido[34].

Turok, Son of Stone

En *Turok, Son of Stone*, que comenzó a publicarse en 1954, los dinosaurios son conocidos como *honkers* («graznadores»), lo que ya nos da una idea de la importancia del sonido y la onomatopeya en la serie. Eso sí, la menos habitual es «HONK!», que el primer guionista, Gaylord Dubois, se trajo consigo como herencia de su trabajo en *Tarzan*. Ello se debe a que, a finales de 1957, Dubois abandona *Turok*.

Responsable de más de cuatro mil cómics, superando las 35 600 páginas, Paul S. Newman desarrolló durante veintisiete años la fantástica historia de los dos nativos norteamericanos —Turok y Andar— atrapados en un valle perdido con fauna antediluviana, tratando de ser lo más

[32] «Hacer un ruido breve y fuerte, o hacer sonar una bocina para generar tal ruido» (traducción propia).

[33] WEISHAMPEL, David B. *Op. cit.*

[34] HABIB, Michael B. «Fossils Reveal When Animals Started Making Noise», en *Scientific American,* vol. 326, n.º 1 (2022). Disponible en https://www.scientificamerican.com/article/fossils-reveal-when-animals-started-making-noise/ La publicación original fue HABIB, Michael B. «Dawn of the Din», en *Scientific American,* vol. 326, n.º 1 (2022), pp. 42-47.

riguroso posible según el paradigma de la ciencia[35] . Este afán le llevó a promover la serie divulgativa complementaria *Young Earth* (*Turok, Son of Stone #9*, 1957), donde los lectores podían aprender más sobre la fauna y la flora del Mesozoico.

FIG. 3. NEWMAN, Paul S. y TODARO, Angelo. «Turok, Son of Stone #76». Wisconsin, Gold Key, 1972, p. 8.

Aunque respetó la denominación de *honkers*, Newman no se sintió atado por el estilo de Dubois y pronto los dinosaurios de *Turok* comenzaron a desarrollar sus propias onomatopeyas. Si nos dejáramos guiar por ellas, debería habérseles llamado *wrunkers*, ya que la más frecuente en la serie es «WRUUNNNK!» y variantes como «WUNNNK!», «RUNNK!», «GRUNNNK!», «ARUNNK!», «ALUNNNK!», o «GREEUNK!» (FIG. 3). Según los postulados del fonosimbolismo, la terminación «–nk», como también sucede en «HONK!», sugeriría sonidos retumbantes bruscos o que se interrumpen[36]. Algunos grupos de saurios tienen sus propias señas de identidad sonora como los pterosaurios, en cuyos graznidos abundan las «íes» largas [i:], destacando «KREE!», «REEENK!», «GREEENK!» o «YIII!». También cuando los indios anulan las amenazas mesozoicas con sus flechas envenenadas, con independencia de la especie a la que pertenezcan, los gritos agónicos de los dinosaurios suelen ser también comunes, «AREEE!» o «AIIIIEE!», que «se caracteriza también por su polisemia, pues puede expresar jolgorio y algarabía . . . o bien espanto o ansiedad»[37].

La serie fue ilustrada por numerosos dibujantes, por lo que el tratamiento formal otorgado a la onomatopeya varía número a número. Si bien la mayoría de las veces se rotularon como el resto

[35] METCALF, Greg. «"If You Read It, I Wrote It": The Anonymous Career of Comic Book Writer Paul S. Newman», en *The Journal of Popular Culture*, vol. 29, n.º 1 (1995), pp. 147-162. Disponible en https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1995.2901_147.x

[36] HUSILLOS RUIZ, A. *Op.cit.*

[37] GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

de textos y se encerraron en bocadillos, hubo artistas (Ray Bailey, José Delbo, Jack Sparling) que crearon impactantes rótulos coloridos en los que cada letra tiene un tamaño y posición.

Estas onomatopeyas se convertirán en seña de identidad de los cómics de dinosaurios del prolífico Newman. En su adaptación del filme de Irwin Allen del mismo año, basado en la novela de A. C. Doyle «The Lost World» (*Four Color #1145*, 1960), encontramos «WRUNNK!», «ARUNNK!» o «RUNNK!», en «The Boy who Saved the World» (*The Outer Limits #2*, 1964), «GRUNK!», e incluso en uno de sus últimos trabajos, «Monster Museum» (*Scooby Doo #17*, 1998), podemos leer «GREEEU-UNNNK!» o «GRUUNK!». Es más, aunque no está acreditado y existen dudas de su autoría, hay quien sostiene que Newman está también tras los guiones de *Naza, Stone Age Warrior #9* (1966), serie para la que ya había escrito, al menos, los episodios de los números *#3-4*. Pues bien, creemos que las onomatopeyas del cuadernillo («ALLUUNEEK!», «GREEUNK!») podrían servir como prueba para confirmar esta tesis.

La influencia de Paul S. Newman llega hasta autores como Walt Simonson, paleontólogo para más señas, considerado uno de los maestros de la onomatopeya[38]. Simonson no solo experimenta formalmente con estos iconos, sino que además busca dar su propia voz a los dinosaurios a partir de las convenciones del género, que conoce en profundidad. Así, en su adaptación de *Jurassic Park* (Topps, 1993) encontramos, junto al típico «ROAARR», la variación del sonido que dio nombre a los *honkers* «HRRRROONNK» o «AARHUUUNCK», que recuerda al «ARUNNK!» de Newman. Simonson vuelve a jugar con el material creado por Newman en «KREEHUNNK!» de *Fantastic Four #346* (1990) o «RUNNCK!» y su variación «ROUNCK!» de «Persistence of Memory» (*Disney Adventures #2*, 1991), donde también encontramos «KREE HONKK!», «KEREEEEONK!» o «WHREE HONK!».

The Flintstones

Esta famosa *sitcom* animada, creada en 1960 por William Hanna y Joseph Barbera para el canal ABC, ha sido adaptada a partir de 1961 tanto a tira de prensa (por Gene Hazelton) como al *comic book* a través de cabeceras publicadas sucesivamente por Western Publishing (responsable de *Turok* o *Tarzan*), Charlton y Marvel en los años 70, Harvey y Archie en los años 90 o DC a partir de 1997.

Como Dinny en *Alley Oop*, el principal responsable de las onomatopeyas en *The Flintstones* es Dino, la mascota de los protagonistas. Aunque tiene apariencia de prosaurópodo, Dino es definido alguna vez como «Snorkasaurus» («*snork*» significa «roncar») o «Doggiesaurus», lo que explica su conducta perruna y las onomatopeyas que a menudo le acompañan en los *comic books* como «ARF! ARF!», «WOOF!», «BLARK!» o «BARK!» (significa «ladrar»). Sin embargo, Hazelton trató de darle un carácter propio en la prensa, desarrollando onomatopeyas propias como «GLEECH!», «GLEEF!» o «GLEEK!», posiblemente derivadas de «*glee*» («júbilo, contento»), «YIPP YIPP!» («*yip*» es un diminutivo de «ladrido») o «GORK!», aunque de vez en cuando recupera el famoso «HONK!».

[38] BEARES, Octavio (2014). *Op. cit.*

Hazelton jugó con el recurso de un modo realmente imaginativo. En la tira del 2 de mayo de 1963, Dino cree que los balbuceos de la bebé Pebbles corresponden al idioma de los dinosaurios y trata de mantener una conversación onomatopéyica de besugos con ella («GWEE!», «GLEEP?», «GAGA! GAGA!», «GROINK!», «GOO! GOO! GOO!») hasta que comprende su error. En la tira del 31 de octubre de 1971, ambos mantienen otra de esas conversaciones en las que lo de menos es lo que se cuentan (FIG. 4).

También en los *comic books* es posible encontrar algunas onomatopeyas peculiares. Un curioso método creativo que tiene cierta continuidad es prescindir de las vocales en busca de sonoridades estrambóticas como «KXT!», «TKSQ!», «NX!», «SQX!», «HTHKTLTI!», «XYZ!», «BZD!», «SNRL!», «GRK!» o «QXT!». En 1975, el guionista Joe Gill desarrolló en Charlton el lenguaje de Dino a través de las más alocadas onomatopeyas («FLOOGL!», «MGLFULUK!», «LLMPHYD!», «FLUGLMRK!») que acabaron evolucionando hasta asimilarse al habla humana: en «Whotta Day!» (*The Flintstones #37*), acompaña «TISULHUTMUP!» de su traducción simultánea «This'll shut him up!»[39].

Hanna-Barbera's THE FLINTSTONES
YAP-BLARK! WOOF... GRR-R!!
GWA-A-WEE DOO-DEE DOO?
HEE HO HA-HA HA-HA HOHEE HEE HEE HEE
TEE HEE HEE
TEE HEE HEE! ...HE'S A LAUGH A MINUTE!
I HOPE THE WORLD IS NEVER WITHOUT DINOSAURS ...THEY ARE A RIOT!
PARDON ME, BETTY, BUT I CAN'T TALK WITH ALL THIS RACKET!
DEE-DU-UM! DAGWEE WEE!
BLARK! BLARK!
YOU TWO SEE IF YOU CAN'T FIND SOMETHING INTERESTING TO DO OUTSIDE!
...AND, THEN, LEONA TOLD ME THAT...
GLEE DA-BOO-O! MAMMA!
BLARK! WA-ROOF ROOFF!!
PEBBLES! DINO, WILL YOU TWO STOP MAKING SO MUCH NOISE? THIS IS A VERY INTERESTING PHONE CALL!!
MAMMA GWEE! BLARK WOOF GWAEE DEE!
...WELL, WE KIND OF THOUGHT SHE MIGHT FIND THIS INTERESTING TOO!!

FIG. 4. HAZELTON, Gene. *The Flintstones*. Nueva York, McNaught Syndicate, 1971.

Ese mismo año apareció otro ejemplo de traducción de onomatopeyas dinosaurianas en el episodio de la serie británica *Major Jump Horror Hunter*, publicado en el quinto número de *Monster Fun*, cuando el protagonista intenta cazar a un saurópodo poniéndole un cubo en la cabeza, pero

[39] «¡Esto le hará callar!» (traducción propia).

parece que tiene otra al final de la cola y se enfada bastante: «GURRR! GWPH GARRR!» («I suppose you think that's funny!»[40]).

También hubo alguna onomatopeya que acabó dando una personalidad sonora característica a Dino en los *comic books*: en «Roughing It» (sin acreditar, *The Flintstones #37*, 1967), Wilma disfraza a Dino con la alfombra de piel de tigre de Betty para dar un susto a sus maridos, pero la mascota sigue siendo reconocible por sus cómicos ladriditos perrunos «YIPP! YIPP!» que ya había utilizado Hazelton en la prensa, como se ha visto, y a la larga se convertirán en su seña de identidad, indisimulados en los años setenta como «YIP! YIP!». En la reciente actualización para DC (2016-2017) de Mark Rusell, con ilustraciones de corte realista de Steve Pugh, esta onomatopeya se ha recuperado transformada en «YAP! YAP!» (significa «ladridos»).

Onomatopeyas mesozoicas en otras lenguas

Aunque la mayoría de los autores de cómics se limita a reproducir el registro anglosajón, más o menos adaptado a las peculiaridades fonéticas y ortográficas de su geografía, algunos han generado sus propias onomatopeyas dinosaurianas, contribuyendo a enriquecer el panorama global de la expresión sonora especulativa en la narrativa gráfica. Por ejemplo, en *Les aventures de Tonton Molecule* (1951) el francés Jean Ache presenta «OCK!» u «HOCK!» y un pterosaurio crascita como un cuervo: «COUAC!» (equivaldría al castellano «¡cruac!»)[41]. Encontramos un sonido parecido («OUAK! OUAK!») emitido por un personaje disfrazado de dinosaurio en el episodio del clásico galo *Les pieds nickelés* «Organisaterus de voyages en tous genres» (1962). En el de *Arthur le fantôme justicier* «Les homo-sapiens» (Jean Cézard, 1961-1962), *Brontosaurus* dice «GLAC» o «ARRH» y un pterosaurio «AOUH!» o un desconcertante «MIAOU». En otro episodio, «Une historie de la préhistoire» (1970), un troglodita atiza un cachiporrazo en la cabeza a un saurópodo que se queja con un «HYPCH», una voz que Cézard remite con un asterisco a una cartela donde aclara que se trata del «cri de détresse d'un diplodocus femelle les jours pairs par opposition a WOUAFF les jours impairs…»[42].

Aunque no falta algún «HOOONK!», en las adaptaciones a viñetas de las novelas del crononauta belga Bob Morane (Henri Vernes, 1953) hay algunas onomatopeyas características que sirven para toda clase de animales («KRIIAAK») o específicas de algunos, como el «KREUEU» de *Brachiosaurus* o el «ZTRIIIT» («*Triiit*» es el ruido que hace el silbato de un policía) de los pterosaurios. En una viñeta del episodio de *Tounga* «Le combat des géants» (Edouard Aidans, 1967), escuchamos a un terópodo y un saurópodo exclamar «WRUNK!» o «RUNNK!», lo que creemos un homenaje al clásico norteamericano *Turok*. También Marc Wasterlain utiliza alguna onomatopeya anglosajona como el grito de los pterosaurios de *Tarzan* «ARK» que, además, versiona como «ERK», pero la mayoría de su repertorio es francófono como «BRÂÂÂÂÂ» y «HÛÛÛÛÛ», recuperadas del relato breve de los Pitufos «Les schtroumpfosaures». Además, en

[40] «¡Supongo que te parecerá gracioso!» (traducción propia).

[41] SAFFI, Sophie. «Chants et cris d'animaux: corpus d'onomatopées et de verbes français et italiens», en *Italies*, n.º 12 (2008), pp. 173-190. Disponible en https://doi.org/10.4000/italies.1240

[42] «Grito de auxilio del diplodocus hembra los días pares, frente a WOUAFF los días impares» (traducción propia).

sus guiones para «Natacha et les dinosaures» (1998) o «Les pixels et les minidinosaures» (2012) añadió «GLOU GLOU» —como el arrullo de las palomas o el glugluteo del pavo[43]— o «KRAÏK» y caracterizó a los bebés dinosaurios (fueran braquiosaurios o fieros tiranosaurios) con un tierno «KWIIIK». Esta última onomatopeya podría estar influenciada por la saga flamenca *Suske en Wiske* (1945), conocida en el área francófona como *Bob et Bobette*, donde el belga Willy Vandersteen introdujo «YUC!», «YAOUWEEE!» o «KWEEK», si bien utiliza esta expresión cuando un dinosaurio salta sobre unas llamas o a una cría le atropella un vehículo la cola.

En sus cómics de bolsillo *Sigurd* (1953), *Nick* (1958) o *Tibor* (1959), el alemán Hansrudi Wäscher solía utilizar en general la clásica «GROARR!»[44] junto a otras más propias del área germana como «ORK!», «GRONK!» o «UURK!» y, para pterosaurios, «KRIÄAK!». Estas onomatopeyas también son usadas por Harry Messerschmidt, que acuñó «GARK!» en *Arlan* (1976), donde encontramos algunas típicas de *Turok* como «GRUNK!» o «KREEK!». En *Micky Maus* se publicó «Ein Ei aus der Kreidezeit» (2012)[45], donde los pterosaurios gritan «KRÄHÄÄ!», «KREEEEEH!», «KROOOOH!» y los velocirraptores «FAUCH!» (de «*fauchen*»: «gruñido»). El más expresivo resulta ser un hadrosaurio lambeosaurino parlanchín que no para de emitir sonidos de todo tipo, como «PIEPS?», «QUARK!», «JARP!», «JAUUUUU!», «SCHNURRRR!» (de «*schnurren*»: «ronrronear»), «QUIEK?» (de «*quieken*»: «chillar») o «KNURR!» (de «*knurren*»: «gruñir»).

El gruñido perruno «ARRFFF!!!» del protagonista del episodio de la serie de ciencia ficción *S.K.1* «La lotta col dinosauro» (*Topolino #154*, 1935) parece apuntar a cierta desorientación paleontológica en los primeros cómics italianos. Algo parecido sucede con los «HUGH!» más propios de trogloditas que de los terópodos de «La vendetta di Ferrus» (*Mistero #27*, 1947). En los exitosos *fumetti* de la familia Bonelli es posible encontrar onomatopeyas emitidas por fauna propia del Mesozoico en el episodio de 1966 de *Zagor* «L'abbiso verde» («WOOAARRRR», «YAAAHEEEE») o en los de *Tex* «La terre dell'abisso» (1960) y su continuación «Nel covo dei mostri» (1961): «HOOOHAAAHHH», «HAARRGGHOOOHAAA», «HUUHUUMPFF», «HAARFFF», «HAAAHUUURRGG» o «HAARRRR».

En el penúltimo cuadernillo de su serie *Ocurrió una vez*, «En la noche de los tiempos» (1958), Boixcar introdujo un imposible diálogo entre un terópodo y un cavernícola que le responde (FIG. 5). El guionista Víctor Mora desarrolló con carácter general «GRUUARRG» (una mezcla de «GRRR» y «ARRG») o la más personal «BRAURM» en «Un ser del pasado» (*Trueno Color #68*, 1970) y «El monstruo del volcán» (*El capitán Trueno Extra #109*, 1962), respectivamente, y en «Misteriosa desaparición» (*El Jabato #121*, 1961) *Tyrannosaurus rex* gruñe las similares «¡BRAUGG...!» y «¡GRAUG...!». En «Hace un millón de años» (*Katán #10*, Fernando Sesén/Jaime Brocal, 1961), un pterosaurio grita «¡JUÍÍÍÍÍ!» y el que persigue el protagonista de

[43] SAFFI, Sophie. *Op. cit.*

[44] Además de variantes como «Grouurr!», «Grauorrr!», «Grouarrr!», «Groaooor!», «Grrruuu!», «Graooo!» o «Gruaurr!».

[45] Aparecida originalmente como «Junior skal hjem», en el número 31 de 2010 de la danesa *Anders and & Co.* El guion era de Carol y Pat McGreal y los dibujos de Tino Santanach Hernández.

Dick Foster, piloto de pruebas (José Antonio Vidal/Luis Casamitjana, 1962) grazna «¡BROUAK!».

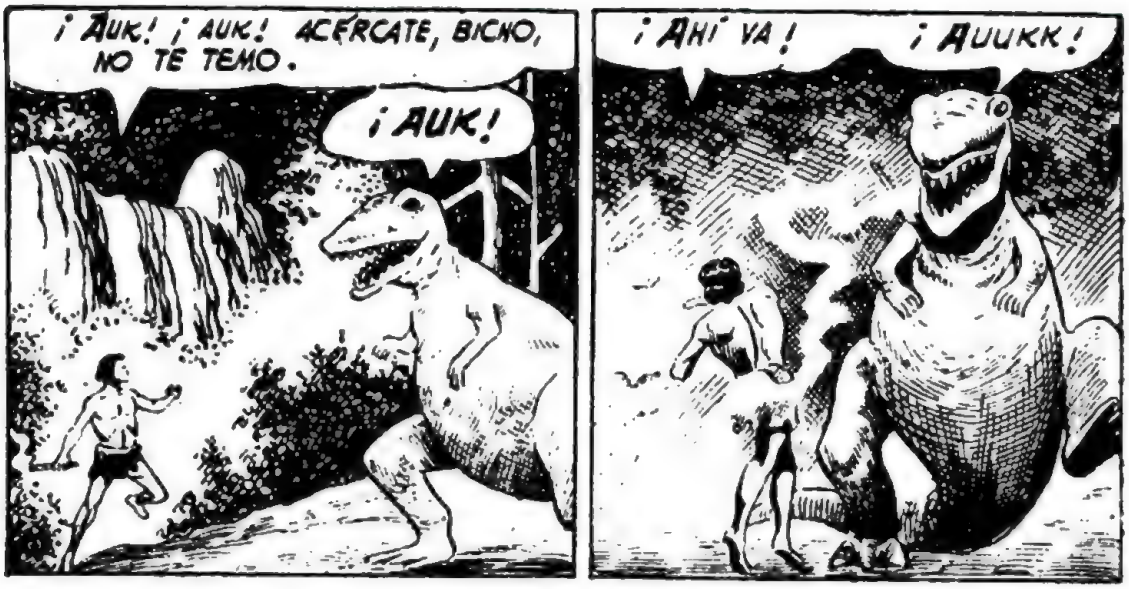


FIG. 5. BOIXCAR. *Ocurrió una vez #15*. Barcelona, Ediciones Toray, 1958, p. 15.

También en los clásicos de humor de Bruguera se pueden encontrar onomatopeyas originales. José Escobar modificó el típico gruñido «GRRR» con una terminación fricativa sorda en la expresión del dinosaurio, «¡GRRRNX!», que aparece en la historieta breve «Dos milenios de Zipi y Zape» (recopilada en *Escobar: Rey de la historieta,* 1984). Francisco Ibáñez utilizó para el chillido de los pterosaurios la castiza expresión «¡ÑIEEECK!» («Mortadelo: Especial Prehistoria», 1978) o sus variantes «¡GRRRÑIECK!» y «¡GRRRÑIACK!» («Dinosaurios», 1993), cuya «eñe» inicial no deja lugar a dudas sobre su origen hispánico. Isabel de la Cruz y Cristina Tejedor clasifican esta onomatopeya entre aquellas expresiones de los tebeos de humor de Bruguera que denotan frenado o aceleración, a las que curiosamente también pertenecería «SKREEEK», que las autoras relacionan con «*to screech*», que significa «chirriar»[46]. Este verbo también puede traducirse como «chillar» y se trata de una de las onomatopeyas anglosajonas más comúnmente usadas en pterosaurios, como se vio en *Tarzan* y también puede comprobarse en cómics de Bob Kanigher como *War That Time Forgot* y *Wonder Woman,* o en el *Devil Dinosaur* de Jack Kirby, por poner otros ejemplos.

El chileno Themo Lobos también hizo un uso creativo y especulativo de la onomatopeya en las aventuras prehistóricas del crononauta Mampato. En «Kilikilis y Golagolas» (1968) los pterosaurios graznan «¡CRAA!» o «¡CROO!» —junto a otros sonidos más comunes en este tipo de cómics—, en «El palito mágico» (1972-1973) un plesiosaurio exclama «¡KJJJSSSH!» y en «El

[46] CRUZ CABANILLAS, Isabel De La y TEJEDOR MARTÍNEZ, Cristina. «La influencia de las fórmulas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en tebeos españoles», en *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, vol. 4 (2009), pp. 47-58. Disponible en http://doi.org/10.4995/rlyla.2009.734

huevo» (1977-1978) es posible encontrar onomatopeyas dinosaurianas como «¡IIAAARRRGH!», «¡KRRRJ!», «¡CAAJRR!» o «¡GRUNF!», entre otras.

La onomatopeya tiene un peso específico en la lengua japonesa aún mayor que en el inglés. Los japoneses distinguen entre 擬音語, *giongo* (palabras que imitan sonidos, suelen duplicarse y se escriben en el silabario *katakana*) y 擬態語, *gitaigo* (palabras que imitan estados o emociones y se transcriben en *hiragana*), siendo ambas utilizadas en el habla cotidiana, a diferencia de las onomatopeyas occidentales[47], de manera que la creatividad de los artistas nipones puede acabar trascendiendo al lenguaje hablado, transformándolo. En tanto nuestro interés se reduce a los sonidos emitidos por dinosaurios y otros reptiles mesozoicos, aquí nos limitaremos a los *giongo*.

También los *mangakas* tratarán de asimilarlos a voces de la fauna actual. El gruñido de Godzilla («ガオー» [gaō], esto es, «GRRR») no se distingue del de un oso o un león. Curiosamente, el graznido del pato se transcribe en katakana «ガーガー» [gā gā]. Podría decirse que ガ [ga] equivale tanto a «GRRR» como a «HONK» y, de hecho, es una de las onomatopeyas más comunes de los dinosaurios nipones en sus múltiples variantes «ガァー» , «ガツ», «ガァーツ», «ガャャャ» , «ガブツ» o «ガーン»[48], que también equivaldría a *boom*, *wham* o *bang* y, como *gitaigo*, expresa un estado de shock.

Por otra parte, los graznidos chirriantes que se presuponen a los pterosaurios son a menudo descritos como los del albatros («キーキー» [kīkī] o «ギャー» [gyā]), aunque los simios emiten un «キャッキャッ» [kya! kya!] muy parecido. Los pterosaurios de *Blue Hole* (Yukinobu Hoshino, 1992) gritan «キャャャ» o «キエャャャ» [Kyaaa], expresión que forma parte también del repertorio de los deinonicos. En este manga abundan las onomatopeyas con sonidos vocálicos finales prolongados, como «ザオオオ» [zaoooo], «フオオオ» [fuoooo] o «ブオオ» [buooo].

Otra onomatopeya frecuente en dinosaurios es ザ[za] y sus variantes «ザァァァ», «ザツ», «ザザア» o la similar «サアア» [saaa]. Pero hemos encontrado muchas más: «シヤアアア» [shiyaaaa], «シユウ» [shiyuuuu], «ドツ» [do!], «ドゴツ» [dogo!], «ドバアア» [dobaaa], «ゴツ» [go!], «ゴウン» [goun], «ガルキ» [gark], «チセツ» [chise!], «ポン» [pon], «スウウ» [suuu], «ズズン…» [zuzun] o «ズツ» [zu!] (Fig. 6).

[47] HOLT, Jon y FUKUDA, Teppei. «'The Power of Onomatopoeia in Manga', an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction», en *Japanese Language and Literature*, vol. 56, n.º 1 (2022), pp. 157-184. Disponible en https://doi.org/10.5195/jll.2022.170

[48] — indica que la vocal es larga, ツ un final abrupto, que podría equivaler a una exclamación, y ン una acción ligera o el resultado de esa acción.

FIG. 6. ISHINOMORI, Shōtarō. *Genshi Shōnen Ryū #1*. Tokio, Akita Shoten, 1971, p. 24.

Aunque la influencia del manga en los creadores occidentales es patente desde los ochenta, las barreras lingüísticas han impedido que sus onomatopeyas trascendieran a los cómics europeos y norteamericanos. A menudo, los editores optan por traducirlas utilizando formas anglosajonas o locales. Muchas coexisten con su traducción o han sido respetadas en su estado original, en tanto los *mangakas* las conciben como potentes iconos que se expanden con libertad por las viñetas sin respetar las cesuras de los *gutters*, hasta que el límite físico del borde de la página las corta en seco. En cualquier caso, la realidad es que la mayoría del público occidental desconoce el silabario *katakana*.

Mucho menos conocidos son los cómics del resto de la geografía asiática, que han imprimido su propia idiosincrasia a las voces de la fauna mesozoica. Por ejemplo, los terópodos contra los que lucha el robot protagonista del tebeo vietnamita *Dũng sĩ Hesman* (Nguyen Hung Lan, 1993) gruñen «GRỨ» o «GRÉC», aunque también hemos encontrado el típico «GR..R..», y la onomatopeya más frecuente en la coreana *Saurus* (Lino, 2019) es 캬! [Kyat] o su variante 캬아아아아 [Kyaaaaah]. Finalmente, en el #1379 (c.1972/73) de la revista bengalí *Shuktara* encontramos a un saurópodo gruñendo con una «erre» sostenida (রররর) y en la décima entrega de *Super Comando Dhruva* (1990) un terópodo sisea como una serpiente (no olvidemos que se trata de un animal muy especial para el hinduismo): হসি [hisa].

Conclusiones

El cómic es una forma de narrativa secuencial en la que el sonido no está restringido por los condicionamientos del mundo físico, salvo en la medida en que este pueda limitar la fantasía de creadores y lectores. De este modo, es posible reproducir gráficamente expresiones sonoras producidas por eventos naturales endémicos de planetas por descubrir, artefactos futuristas o especies extintas hace millones de años.

El valor expresivo de la onomatopeya opera allí donde el lenguaje articulado no alcanza y su potencial icónico es enorme en el cómic, siendo capaz de narrar por sí misma una historia al tiempo que permite todo tipo de tratamientos estéticos, pudiendo convertirse en un motivo artístico de primer nivel.

Tanto por la propensión natural del idioma inglés a la onomatopeya como por la posición dominante del cómic norteamericano en el mercado y su influencia sobre el resto de la industria, el universo sonoro mesozoico ha cobrado forma fundamentalmente en tiras de prensa y *comic books* anglosajones. Sin embargo, cada lengua ha desarrollado sus propias onomatopeyas, siendo especialmente rico en este sentido el idioma japonés, que las utiliza incluso para expresar estados de ánimo y las ha incorporado al habla cotidiana.

El estado de la ciencia no permite conocer con un mínimo de certeza cómo sonaban las voces de las distintas especies que poblaron el planeta durante el Mesozoico, aunque los hallazgos en esta materia se están precipitando en los últimos años. En este marco, todas las opciones sonoras permanecen abiertas a la conjetura en el terreno de la paleoficción.

A la hora de reconstruir las voces del Mesozoico, la mayoría de los creadores han buscado modelos en la fauna actual, tradicionalmente mamíferos depredadores. Esta opción facilita la comunicación con el lector, ya que se está partiendo del mismo punto de referencia. Por tanto, la comprensión del mensaje ofrece menor complicación y la lectura resulta más fluida. No obstante, algunos autores han arriesgado un poco más tratando de transcribir los sonidos que su imaginación les sugería. De este modo, han enriquecido sus obras, dotándolas de un universo sonoro propio que las convierte en únicas.

Si en las historietas de aventuras las onomatopeyas buscan reforzar el papel de los dinosaurios como amenaza en apariencia insalvable para los protagonistas, en las humorísticas son un instrumento idóneo para burlarse de esa misma amenaza, desnaturalizándolos como meros animales de compañía mediante voces propias de animales domésticos, subrayando su docilidad y reforzando su vis cómica. Sin embargo, en este tipo de cómics la onomatopeya es también utilizada para explorar la expresividad de estos animales, que llegan incluso a imitar el habla humana, lo que contribuye a asimilarles al resto de personajes del reparto.

Ya sea retratándoles como monstruos letales o como fieles compañeros, las onomatopeyas de los cómics han contribuido a edificar el imaginario colectivo sonoro de los dinosaurios. En este ejercicio de imaginativa anticipación científica, la gramática del medio ha explorado sus recursos —mostrando así sus posibilidades— para sugerir sonoridades que solo pueden hallarse, hoy por hoy, en el mundo de las ideas.

Agradecimientos

A Aída por su ayuda con las onomatopeyas japonesas.

Bibliografía

BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 1 (2013), pp. 63-90. Disponible en https://doi.org/10.37536/cuco.2013.1.1064

—«La grafía en la historieta: modos, lugares y estética», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 2 (2014), pp. 31-52. Disponible en https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1322

BENAYOUN, Robert. *Le ballon dans la bande dessinée.* París, André Balland, 1968.

BOIXCAR. *Ocurrió una vez #15.* Barcelona, Ediciones Toray, 1958.

CHARMER, Charlie. *El Comicsaurio.* Málaga, Applehead Team, 2021.

CLARKE, Julia *et al.* «Fossil evidence of the avian vocal organ from the Mesozoic», en *Nature*, n.º 538 (2016), pp. 502-505. Disponible en https://doi.org/10.1038/nature19852

CONTENTO, William G. *Index to Science Fiction Anthologies and Collections, Combined Edition* [base de datos]. S.l., 18 de marzo de 2015. Disponible en http://www.philsp.com/resources/isfac/0start.htm

CRUZ CABANILLAS, Isabel DE LA y TEJEDOR MARTÍNEZ, Cristina. «La influencia de las fórmulas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en tebeos españoles», en *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, vol. 4, (2009), pp. 47-58. Disponible en http://doi.org/10.4995/rlyla.2009.734

DEFOREST, Tim. *Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio: How Technology Changed Popular Fiction in America.* Jefferson, McFarland, 2004.

GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Diccionario de onomatopeyas del cómic.* Madrid, Cátedra, 2008.

DU BOIS, Gaylord y MARSCH, Jesse. « The lion of Cathne», en *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* #133, 1963.

HABIB, Michael. B. «Fossils Reveal When Animals Started Making Noise», en *Scientific American,* vol. 326, n.º 1 (2022). Disponible en https://www.scientificamerican.com/article/fossils-reveal-when-animals-started-making-noise/

HAMLIN, Vincent T. *Alley Oop.* Nueva York, King Feature Syndicate, 16 de octubre de 1937.

HAZELTON, Gene. *The Flintstones.* Nueva York, McNaught Syndicate, 1971.

HEACOCK, Paul (ed.). *Cambridge Academic Content Dictionary.* Cambridge University Press, 2008.

HOLT, Jon y FUKUDA, Teppei. «'The Power of Onomatopoeia in Manga', an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction», en *Japanese Language and Literature*, vol. 56, n.º 1 (2022), pp. 157-184. Disponible en https://doi.org/10.5195/jll.2022.170

HUSILLOS RUIZ, Araceli. *Las pequeñas palabras y su traducción: glosario trilingüe de onomatopeyas (español-inglés-francés)* [trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, 2018. Disponible en https://uva-doc.uva.es/bitstream/handle/10324/33979/TFG-O-1429.pdf?sequence=1

ISHINOMORI, Shōtarō. *Genshi Shōnen Ryū#1.* Tokio, Akita Shoten, 1971.

LÓPEZ SANJUAN, Octavio. *Hace un millón de años: Todo el cine de dinosaurios.* Madrid, Diábolo Ediciones, 2020.

METCALF, Greg. «"If You Read It, I Wrote It": The Anonymous Career of Comic Book Writer Paul S. Newman», en *The Journal of Popular Culture*, vol. 29, n.º 1 (1995), pp. 147-162. Disponible en https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1995.2901_147.x

MYHRVOLD, Nathan P. y CURRIE, Philip J. «Supersonic sauropods? Tail dynamics in the diplodocids», en *Paleobiology*, vol. 23, n.º 4 (1997), pp. 393-409. Disponible en https://doi.org/10.1017/S0094837300019801

NEWMAN, Paul S. y TODARO, Angelo. *Turok, Son of Stone #76*. Wisconsin, Gold Key, 1972.

PEDRANTI, Gabriela. «R. Gubern: "La onomatopeya es imprescindible en el cómic"», en «Suplemento Cultural», *ABC*, 14 de marzo de 2009. Disponible en http://culturacomiquera.files.wordpress.com/2009/06/cultural-14-03-2009-pagina-0542.pdf

PEÑA MÉNDEZ, Miguel. «La desesperante levedad de la consideración artística. Procesos y retrocesos en la artificación del cómic», en *Papeles de cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), pp. 9-36. Disponible en https://doi.org/10.30827/pcc.v0i22.15604

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (eds.). *Diccionario de Americanismos.* Madrid, Santillana, 2010.

REDONDO REYES, Pedro. «Onomatopeya, imitación y poesía en Grecia y Roma», en *Studia Philologica Valentina*, vol. 21, n.º 18 (2019), pp. 209-229. Disponible en https://www.uv.es/sphv/21/12_SPhV_21_Redondo_209-229.pdf

RIEDE, Tobias *et al.* «Coos, booms, and hoots: The evolution of closed-mouth vocal behavior in birds», en *Evolution*, vol. 70, n.º 8 (2016), pp. 1734-1746. Disponible en https://doi.org/10.1111/evo.12988

SAFFI, Sophie. «Chants et cris d'animaux: corpus d'onomatopées et de verbes français et italiens», en *Italies*, n.º 12 (2008), pp. 173-190. Disponible en https://doi.org/10.4000/italies.1240

VALERO GARCÉS, Carmen. «Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en cómics y tebeos», en MOSKOWICH, Isabel *et al.* (coords.) *Some Sundry Wits Gathered Together*. A Coruña, Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1997, pp. 227-236.

VV. AA. *Los hijos de Pulgarcito*. Bilbao, Astiberri, 2004.

WEISHAMPEL, David B. «Acoustic Analyses of Potential Vocalization in Lambeosaurine Dinosaurs (Reptilia: Ornistichia)», en *Paleobiology*, vol. 7, n.º 2 (1981), pp. 252-261. Disponible en https://doi.org/10.1017/S0094837300004036

YLÄ-OUTINEN, Laura. *Les onomatopées anglaises introduites en français par la bande dessinée* [trabajo de Fin de Máster]. Universidad de Jyväskylä, 2013. Disponible en https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/41228/URN:NBN:fi:jyu-201304221475.pdf

YOSHIDA, Junki, KOBAYASHI, Yoshitsugu y NORELL, Mark A. «An Ankylosaur Larynx Provides Insights for Bird-like Vocalization in Non-avian Dinosaurs», en *Communications Biology*, vol. 6, n.º 152 (2023). Disponible en https://doi.org/10.1038/s42003-023-04513-x

El secreto de la fuerza sobrehumana de Alison Bechdel y el concepto de interdependencia

The Secret to Superhuman Strength *by Alison Bechdel and the Concept of Interdependence*

MARA GONZÁLEZ DE OZAETA

Universidad Europea de Madrid

Mara González de Ozaeta es doctora cum laude en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente se dedica a la enseñanza de idiomas en la Universidad Europea de Madrid. Es miembro de ACDCómic y del grupo de investigación Nuevas Tecnologías y Didácticas Aplicadas a la Enseñanza de Idiomas.

Fecha de recepción: 22 de enero de 2024

Fecha de aceptación definitiva: 11 de mayo de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.1688

Resumen

Este ensayo aprovecha la presencia del concepto «interdependencia» para analizar su origen y cómo se aplica en el cómic autobiográfico *El secreto de la fuerza sobrehumana* (2021) de Alison Bechdel y en la práctica feminista. Inicialmente, sirve de coordenada entre el hinduismo, el budismo, la literatura de evasión, el trascendentalismo y la contracultura, pero, en su último cómic, Bechdel lo usa para conectar los hitos autobiográficos que acabaron por forjar su identidad como artista y como propuesta feminista. Se plantea aquí la posibilidad de que Alison Bechdel descubriera en la persecución y conquista de dicho hito una verdad subyacente a la cuestión de la mujer en la sociedad occidental. Con sus viñetas, Bechdel reivindica el valor y las dificultades de alcanzar dicha interdependencia para las mujeres artistas, activistas y exploradoras a lo largo de su vida y durante las diferentes olas del feminismo en el contexto de los Estados Unidos, al tiempo que ella misma asume conquistar esa meta que por fin le brinde la fuerza sobrehumana. Para ello, la intertextualidad, es decir, el diálogo entre este y otros textos en sus viñetas también juega un papel muy importante cuyo fin es acomodar el sujeto mujer al ideal emersoniano, a pesar de que él, Ralph Waldo Emerson, tuviera otros planes para nosotras.

Palabras clave: Alison Bechdel, género, interdependencia, feminismo, trascendentalismo.

Abstract

This essay delves into the idea of 'interdependence', its origin, and the role it plays in the biographical comic book *The Secret to Superhuman Strength* (2021) by Alison Bechdel. According to the artist, this term not only unites Hinduism, Buddhism, escapist literature, transcendentalism, and counterculture, but also helps the author to put together all those personal milestones that ended up shaping her own identity as an artist. By doing so, she might want to unveil the hidden truth that she strived so hard to achieve. With her panels, Bechdel vindicates the real importance and the obstacles before reaching the already mentioned interdependence for women artists, activists, explorers, etc., throughout her lifetime and, likewise, during the different feminist waves in the U.S. Concurrently, she is seeking to find that which brings her the superhuman strength. The way she assumes that, for the sake of self-determinism, she must rage against many restrictions imposed on women living in our western society. Bechdel uses some of those sources to highlight the role of the first intellectuals, their disagreements, and the ongoing values during her chronology. For this, intertextuality or the dialogue between various texts in Bechdel's plays another central role to set women in the Emersonian ideal, despite the fact that he had other plans for us.

Keywords: Alison Bechdel, Gender, interdependence, feminism, transcendentalism.

Cita bibliográfica

GONZÁLEZ DE OZAETA, Mara. «*El secreto de la fuerza sobrehumana* de Alison Bechdel y el concepto de interdependencia», en *CuCo, Cuadernos de Cómic* n.º 22 (2024), pp. 56-79.

Introducción

Faltaban mujeres que se definieran a sí mismas en virtud de sus propias acciones en la sociedad, indicaba Betty Friedman (1963), y es precisamente a través de la acción y de su traducción al lenguaje del cómic como Alison Bechdel consigue comprender la naturaleza «no dual» del yo reuniendo en uno solo al cuerpo, el alma y a la suma de sus identidades: autora, lectora y protagonista de esta historieta.

Alison Bechdel nació en Pennsylvania en 1960, precisamente en una de las trece colonias originales de la nación y el lugar donde un grupo de hombres influyentes redactaron los documentos fundacionales de los EE. UU., la Declaración de Independencia (1776) y la Constitución (1787). El cómic recorre su vida y acaba con el final de la década del 2010. No obstante, en paralelo a su historia personal, la autora recorre la historia de los textos y el imaginario que configuraron y alentaron esa identidad aventurera que explora en detalle para este título. La idea pues de la intertextualidad y cómo confluyen esas lecturas en una misma narrativa, juega un papel fundamental en el libro. Bechdel es una experta en articular su biografía de ese modo, combinando sus lecturas con las escenas costumbristas que ocupan su vida y las de la gente cercana a ella. No obstante, en este título, dialoga repetidas veces con los poetas románticos ingleses y con algunos de los principales representantes del trascendentalismo —como R. W. Emerson y Margaret Fuller— y, por último, con la moderna generación *beat* de la que formaban parte Jack Kerouac y Gary Snyder. Además, le interesa señalar la crítica feminista, en concreto de la intelectual Margaret Fuller, para exponer a la par que su propia lucha la de las activistas feministas de primera, segunda y tercera ola por una representación igualitaria y por la libertad e igualdad de derechos.

El concepto de interdependencia

Una vez que el lector se adentra en el último cómic de Alison Bechdel, autora reconocida internacionalmente por *Fun Home* (2006), se da cuenta de que este no es solo un cómic sobre la actividad física, la fuerza, la resistencia o la marca personal: «En esta experiencia armónica con la pelota de tenis, comencé a sentir que la fuerza bruta podría no ser la única forma de agrandar mi yo diminuto y endeble»[1]. La autora lo explica al comienzo, «escribo sobre cómo la búsqueda de una buena forma física se ha convertido para mí en un vehículo hacia otra cosa»[2]. Esa otra cosa es la interdependencia positiva, un régimen de cooperación entre las distintas fuerzas de un conjunto que solo puede producirse en caso de que sea recíproca. La autora intuye que ha alcanzado la fuerza sobrehumana que da título a la obra cuando se produce algo parecido a una cooperación entre la realidad física, la psíquica y la espiritual: «[…] apreció que el cuerpo, tan desautorizado por el patriarcado, no era algo separado, no era "otro". Aquí, el otro, incluida la naturaleza misma, volvía a estar en el centro»[3].

[1] BECHDEL, Alison. *El Secreto de la Fuerza Sobrehumana*. Barcelona, Reservoir Books, 2021, p. 39.

[2] *Ibid.*, p. 23.

[3] *Ibid.*, p. 100.

En la crítica literaria, dicha interdependencia sería para la vida lo que la intertextualidad para el discurso, en cuanto que ambos conceptos aportan el diálogo y la mutua cooperación entre las partes que componen un todo [en este caso, el de la obra]. Por tanto, la «interdependencia», además de un concepto filosófico y espiritual, podría calificar el particular modo de abordar el conflicto y de representarlo por medio de un sinfín de voces.

> [...] in this third book, I'm still writing about myself, but at this point, I'm writing about not so much finding myself as becoming free of myself. You know? That feeling of losing myself in a creative pursuit or an athletic pursuit is this great feeling that I'm always in quest of[4].

Alison Bechdel se sirve de la autoficción para comunicarse con el espíritu de otro tiempo y preguntarle sobre sus propios conflictos; «Bechdel also subverts the idea of autobiography in her intertextual dialogues with modernist literature, feminist theory, and complex psychoanalytical concepts»[5]. Es más, esta práctica toma forma en la novela gráfica gracias a un mecanismo futurista que permite a su *alter ego* poner en funcionamiento por medio de una manivela una máquina del tiempo, «Maquina Zeitgeist Weg Zurück». En primer lugar, la autora coloca la aguja a finales del siglo XVIII con los poetas románticos ingleses William Wordsworth y Samuel Taylor Coleridge porque, entre otras cosas, sus «ideas sobre la interrelación de la humanidad, el mundo natural y el espíritu —¡El espíritu!— llenarían las páginas de futuros lectores»[6]. Justo después, vuelve a accionar la manivela y viajamos al siglo XIX a las plumas de los primeros autores norteamericanos quienes, influidos por el Romanticismo, se convirtieron en representantes del trascendentalismo: filosofía plasmada, entre otros, en los escritos y el pensamiento de Ralph Waldo Emerson y Margaret Fuller, como editores de la publicación cultural y vehículo de difusión del modernismo literario *The Dial* (1840-1929).

Por tanto, la novela gráfica también juega un papel genealógico por medio del cual Bechdel se responsabiliza de las luchas precedentes antes de proponer el cambio de paradigma[7] mediante el cual liberarse de «la ley paterna»[8], para construir su propia identidad. Defiende que dicha identidad debe estar al margen de lo que el patriarcado hubiese determinado para ellas.

---

[4] «[...] en este tercer libro, continúo escribiendo sobre mí misma, solo que en este punto escribo no tanto sobre encontrarme sino para liberarme de mi misma. ¿Comprendes? Esa sensación de perderme a mí misma en plena actividad creativa o para lograr un objetivo atlético es el tipo de sentimiento que siempre me ha interesado». Véase GOLDSMITH, Susan. «Alison Bechdel Seeks Self-Understanding Through Exercise», en *Colombus Monthly*, 28 de septiembre de 2021 Disponible en https://eu.columbusmonthly.com/story/lifestyle/features/2021/09/28/alison-bechdel-author-fun-home-seeks-superhuman-strength/5909680001/

[5] QUINAN, Christine. «Alison Bechdel and the Queer Graphic Novel», en BUIKEMA, Rosemarie, PLATE, Liedeke y THIELE, Kathrin (eds.). *Doing gender in media, art and culture: A comprehensive guide to gender studies*. Londres & Nueva York, Routledge, 2017, pp. 153-168.

[6] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 19.

[7] WATSON, Julia (2008). «Autographic disclosures and genealogies of desire in Alison Bechdel's "Fun Home"», en *Biography*, vol. 31, n.º 1 (2008), pp. 27–58. Disponible en http://www.jstor.org/stable/23540920; QUINAN, Christine. *Op. cit.*

[8] BUTLER, Judith. El Género en Disputa: el feminismo y la subversión de la identidad. Barcelona, Paidos Iberica, 2007, p. 173.

Dicho propósito se consigue, según nos cuenta el libro, recorriendo literal y simbólicamente un sendero salvaje, nuevo, recuperando para sí lo varonil y transgrediendo el *statu quo*, es decir, poniendo en cuestión los clichés asociados a cada género.

FIG. 1. BECHDEL, Alison. *El secreto de la fuerza sobrehumana.* Barcelona, Reservoir Books, 2021, p. 10.

Orígenes del término

La «interdependencia» es un término que Mahatma Gandhi introdujo en el hinduismo (1929) para referirse a uno de los pasos clave en la conquista de la autosuficiencia. Consiste en poner a prueba la fe que tenemos en nosotros mismos y en regocijarnos con una subordinación sana y sin complejos. Es más, hasta que no logremos nuestra interdependencia con todos los elementos del universo, no sabremos quienes somos en realidad[9]. Entenderlo de verdad con todos nuestros sentidos no es otra cosa que trascender «estar o ir más allá de algo: [...] Los límites de mi propio ser parecían dividirse al fundirme con el aire húmedo de la tarde»[10] y recuperar el control de ti mismo.

La actividad física es el motor con el que alcanzamos la cima, el equilibrio, con el que llegamos a lugares que de otro modo no transitaríamos, pero entender por qué se produce esa unión tan estrecha entre lo físico y lo psíquico no es fácil. Para hacerlo, Alison Bechdel recupera técnicas milenarias de la tradición oriental a través de las cuales llegar a comprender más a fondo la faceta espiritual de su objetivo. De ahí que mencione el término budista *bodhicitta* perteneciente a las enseñanzas del dzogchén, una filosofía que describe uno de los pasos fundamentales para alcanzar la iluminación: el conocimiento de uno mismo. Por su parte, Gandhi resumió todo ese proceso en la teoría de los *purushartha* que consiste en la definición de unos objetivos que deben perseguirse con determinación y habilidad: «Nuestro *purushartha* se basa en esforzarse por superar cualquier debilidad que veamos en nosotros mismos»[11].

[9] PAREL, Anthony J. «Gandhi and the Emergence of the Modern Indian Political Canon», en *The Review of Politics*, vol. 70, n.º 1 (2008), pp. 40–63. Disponible en http://www.jstor.org/stable/20452956

[10] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 78.

[11] DECRECE, Miki y RICA, Marta. «El legado de Gandhi para las movilizaciones y resistencias ecosociales», en *ecologíaPolítica*, 28 de junio de 2018. Disponible en https://www.ecologiapolitica.info/el-legado-de-gandhi-para-las-movilizaciones-y-resistencias-ecosociales/

El hinduismo también influyó en la obra filosófica de R. W. Emerson, si bien este aplicó sus enseñanzas al cristianismo, en concreto a la iglesia unitarista, una rama del protestantismo en la que ejerció de pastor. En la síntesis de su tratado *Naturaleza* (1836) se percibe la relación entre ambos dogmas: «The reason why the world lacks unity, and lies broken in heaps, is, because man is disunited with himself. He cannot be a naturalist, until he satisfies all the demands of the spirit»[12]. Tanto el hinduismo como el pensamiento emersoniano enfatizan lo esencial del espacio natural. Toda actividad física que se realiza en el medio natural provoca una energía y liberación trascendentales que procuran su desarraigo como individuo a cambio de su afinidad con el espacio físico, la sociedad, la historia y las interpretaciones previas del mundo.

> [...] no man touches these divine natures, without becoming, in some degree, himself divine. Like a new soul, they renew the body. We become physically nimble and lightsome; we tread on air; life is no longer irksome, and we think it will never be so. No man fears age or misfortune or death, in their serene company, for he is transported out of the district of change[13].

El lugar desde donde se escriben los términos de una posible «interdependencia» de la mujer en el cómic es el entorno natural que ya inspiró a Emerson. Su protagonista lo recorre apropiándose de las mismas pulsiones que empujaron a los autores de la generación *beat*, en sintonía con el trascendentalismo literario y las enseñanzas hinduistas y budistas que aquellos también practicaron: «Buda enseñó que el yo, junto con todo lo demás, no tiene una realidad inherente porque es temporal e interdependiente —Está vacío»[14]. Desde ese nuevo espacio de liberación es más fácil observar con distancia los sinsentidos del orden social en el que crece su protagonista: el patriarcado. El patriarcado conviene el binarismo de género y enumera las formas identitarias que le corresponden a cada individuo en base a ese único aspecto de su persona. En dicho reparto se establece el dominio de lo masculino sobre lo femenino generando desigualdades sociales que, entre otras cosas, han privado a las mujeres disfrutar de entornos y oportunidades reservadas solo a ellos. Por supuesto, Alison Bechdel vive dichas restricciones desde la frustración y las cuestiona constantemente, no solo por su sexualidad, sino por su afán por la observación y el análisis de los individuos que la rodean.

[12] «La razón por la que al mundo le falta unidad y por la que sus partes continúan divididas es porque el hombre también está alejado de sí mismo. No podrá llegar a ser un naturalista hasta que las demandas de su espíritu queden satisfechas». Véase EMERSON, Ralph Waldo. *Nature*. Boston, Thurston, Torry and Company, 2009 [1849], pos. 558. Traducción propia.

[13] «[...] ningún hombre accede a esas naturalezas divinas sin convertirse en un ser divino en cierto modo. Como un alma nueva, renovamos el cuerpo. Nos hacemos más ágiles y gráciles, caminamos por el aire, la vida ya no nos resulta fastidiosa ni pensamos que vaya a serlo jamás. Ningún hombre teme envejecer, caer en desgracia o morir en tan serena compañía, pues se siente transportado fuera de la zona de cambio». Véase EMERSON, Ralph Waldo (2009). *Op. cit.*, pos. 451. Traducción propia.

[14] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 226.

¡ESTA DEVOCIÓN POR LA FORMA FÍSICA ES PARA FASCISTAS! Y YO SOY FEMINISTA, ¡POR EL AMOR DE *@#&'S!
LA OFENSA QUE HIZO DE JOSÉ UN HOMBRE DE VERDAD
COMO PODÉIS VER, UN CONFLICTO INTERIOR ME DESGARRA. EL SIGUIENTE PASO EN MI PROGRAMA DE SUPERACIÓN PERSONAL...
RRRRRR
VELCRO
... ES LIDIAR CON MI INTERIOR REPUBLICANO. ¡PARA ABRAZAR MI INTERDEPENDENCIA!
SIENTO QUE SERÁ UNA ETAPA VITAL DE MI CRECIMIENTO COMO SER HUMANO.

FIG. 2. BECHDEL, Alison. *El secreto de la fuerza sobrehumana*. Barcelona, Reservoir Books, 2021, p. 24.

Como aquel movimiento filosófico, político y literario llamado trascendentalismo, los *purushartha* definidos por Gandhi se referían a la estrecha relación entre el individuo y la naturaleza, pues entre sus objetivos o etapas se describía un tercer estado [*vanaprastha*] que consiste precisamente en retirarse al bosque, como el hito emersoniano por excelencia: «Un día, buscando soledad, me fui, como Emerson deseaba, "A la sombra de la cicuta más secreta del bosque" [...] Era un modelo de autosuficiencia emersoniana. No necesitaba a nadie»[15]. Emerson mantiene en *Naturaleza* (1836) —texto que alentó a H. D. Thoreau a retirarse al bosque para escribir su tratado *Walden* (1854)— que las distracciones del mundo no nos permiten admirar la verdad del mundo observable y distinguir todo lo que la naturaleza tiene que ofrecernos: «In the tranquil landscape, and especially in the distant line of the horizon, man beholds somewhat as beautiful as his own nature»[16].

Como los monjes tibetanos, los católicos, los jainistas o los taoístas, los hindúes también practican el ascetismo religioso. Es más, la palabra «monje» proviene del girego *μοναχός*, *monakhos* que significa «solo, único, solitario»[17]. Este retiro pretende liberarte de todo lo accesorio, hasta del propio ser, para que en el curso de dicha liberación uno sea capaz de admirar las riquezas de la naturaleza: «La tierra provee lo suficiente para satisfacer las necesidades de todos, pero no tanto como para satisfacer la avaricia de cualquiera»[18].

El ascetismo que todos estos modelos de vida tienen en común amplía los horizontes y ayuda a superar el binomio cuerpo y alma, al contrario que otro tipo de «demarcaciones»[19] con las que las mujeres se ven obligadas a asumir caracteres diferenciales. En *El género en disputa* (2007), Butler introduce algunos de esos conflictos de intereses, sobre todo en materia lingüística, cuando lo asociado con el término «mujer» suscita un problema entre aquellos individuos que

[15] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, pp. 91-92.

[16] «En el paisaje apaciguado y especialmente en la lejana línea del horizonte es donde el hombre presencia algo bastante más bello que su propia naturaleza» en EMERSON, Ralph Waldo. *Op. cit.*, pos. 75.

[17] «Monje», en *Real Academia Española*, s.f. Disponible en https://dle.rae.es/monje

[18] DECRECE, Miki y RICA, Marta. *Op. cit.*, p.112.

[19] BUTLER, Judith. *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*. Massachusetts, Harvard University Press, 2015.

deberían identificarse como tal: «En lugar de un significante estable que reclama la aprobación de aquellas que pretende describir y representar, "mujeres" (incluso en plural) se ha convertido en un término problemático, un lugar de refutación, un motivo de angustia»[20]. Quizá sea por eso por lo que Alison Bechdel prefiere usar el anecdotario personal aprovechando la capacidad de la historia particular de resonar en la de otras lectoras: «Ignoré la habitual psicosis de género. Se suponía que una mujer debía "evitar el desarrollo excesivo de los músculos visibles" y si ya tenía músculos, debía "esforzarse en reducirlos"»[21].

Retirarse al bosque en el cómic no pierde esa carga metafísica y espiritual tan curativa a la que me refería anteriormente. La contemplación, el ensimismamiento con el entorno natural le ofrece una salida al personaje: «Un día, sin embargo, me di cuenta de que mi ansiedad inherente se había desvanecido. Ya no me sentía observada o juzgada. Me limitaba a ser. Y fue una bendición, una bendición auténtica, técnica y total»[22]. Las actividades al aire libre la acompañan en cada uno de los clímax narrativos en el libro: el estrés del instituto, el descubrimiento de su sexualidad, la ansiedad, la muerte de su padre, la agresión sexual en el metro, la monogamia, la poligamia, la muerte de su madre, etc.

Cuando la autora acude a la naturaleza a recuperarse en un ritual sanador esencial y primitivo, el cómic despliega una página completa a todo color en la cual juega con divisiones y estructuras más experimentales adaptadas al entorno y la actividad en cuestión. En una de ellas indica, «lo que me salvó fue mi proximidad a la naturaleza. Estoy segura de que sería mucho más neurótica de lo que soy de no haber crecido al lado de un bosque grande y frondoso»[23].

Sin embargo, su personaje no alcanza el verdadero *vanaprastha* hasta que no regresa a Vermont y se instala en una granja donde las montañas la reciben y protegen durante algunos meses en completa soledad, al igual que hicieron los padres del trascendentalismo, Emerson (*Nature*, 1836) y Henry David Thoreau (*Walden,* 1854 y *Excursions*, 1863).

> En ese inesperado vacío, sufrí un vertiginoso cambio de percepción. Vi lo que significaba ser sujeto y no un objeto. También aprecié que el cuerpo, tan desautorizado por el patriarcado, no era algo separado, no era "otro". Aquí el otro, incluida la naturaleza misma, volvía a estar en el centro[24].

El secreto de la interdependencia de la mujer

El primer problema que surge es el de la definición de una tipología de interdependencia. Si decimos que se consigue por medio de asociación y cooperación entre el sujeto y los elementos a su alrededor, corremos el riesgo de ir en contra del propio concepto al dividirlo o

[20] BUTLER, Judith (2007). *Op. cit.*, pp. 48-49.

[21] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p.73.

[22] *Ibid.*, p. 102.

[23] *Ibid.*, p. 45.

[24] *Ibid.*, p. 99.

compartimentarlo. ¿Es que acaso la interdependencia de la mujer es diferente de la de cualquier sujeto? ¿Tiene derecho a definirse por otro lado, a separarse de la naturaleza holística del término en sí y puede hacerse tal cosa desde el marco del patriarcado? La liberación que implica dicha interdependencia explicada en términos filosóficos y poéticos a continuación es igual para todos los sujetos o así debería de ser.

> [...] liberación es autosuficiencia, plenitud del uno, excelencia del único. Liberación: prueba, purgación, purificación –cuando estoy solo no estoy solo: estoy conmigo; estar separado no es estar escindido: es ser uno mismo. Con todos estoy desterrado de mí mismo; a solas estoy en mi todo. Liberación no es únicamente fin de los otros y de lo otro, sino fin del yo. Vuelta del yo –no a sí mismo: a lo mismo, regreso a la mismidad[25].

A principios del siglo XIX, en la recién constituida EE. UU. los esclavos, las mujeres y los hombres sin propiedad no tenían derecho al voto, es decir, no podrían participar en la vida política. Gracias a la lucha de algunas activistas de la época, de mujeres influyentes que aprovecharon su posición para reivindicar sus derechos junto a la abolición de la esclavitud, esas leyes fueron enmendándose. Sin embargo, no fue hasta el siglo XX cuando se reconoció su derecho legal al voto, aunque ignorándose las reivindicaciones de la mujer afroamericana, que constituyeron su propio movimiento activista. Las mujeres blancas de clase alta comenzaron a tener acceso a la educación y, con ello, empezaron a conquistar reinos en los que antes no tenían cabida. No obstante, el patriarcado veía con desconfianza que las mujeres salieran del contexto asignado del hogar donde debían realizar sus labores y dedicarse a la crianza de los hijos renunciando, por tanto, al resto de sus aspiraciones.

> Susan se apuntó a una escuela de kárate para hombres en el apogeo del movimiento feminista. Luchó por la igualdad de trato frente al desprecio, la condescendencia y la hostilidad. El sensey[26] terminó echándola por insistir en que las mujeres hicieran flexiones de nudillos como los hombres. (Decía que les saldrían callos y que nadie querría casarse con ellas.) [...] Crecí escuchando que las mujeres no podían hacer flexiones y, de hecho, al principio no pude. Pero poco tiempo después ya iba por cinco, luego diez, luego veinte[27].

Cuando Alison Bechdel era una niña, algunas de esas libertades aún no se habían logrado y la mujer cargaba con numerosas restricciones. Como señalaba por aquel entonces la psicóloga Betty Friedan, autora del libro *La mística de la feminidad* (1963) en el cual aborda la problemática laboral, económica y social de la mujer estadounidense de aquella época y colabora en la consecución de la tercera ola del feminismo, algunas mujeres no encajaban en el marco de representación dado. En ese caso, se produce precisamente una interdependencia negativa por la que el sujeto es presa de una situación que no beneficia en absoluto sus aspiraciones o autoconsciencia y que, sin embargo, se niega a abandonar. Visto así no es de extrañar que el contrato marital en

[25] PAZ, Octavio. *El mono gramático.* Barcelona, Planeta, 2021, pp. 85-86.

[26] Sensey o sensei es la adaptación al castellano del término japonés con el que se designa al maestro de las disciplinas de artes marciales que incluyen el kárate.

[27] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 109.

la sociedad patriarcal capitalista, por el que se sacrifican los intereses y aspiraciones de una de las partes, tuviera que revisarse: «Tuvimos que superar la mística de la feminidad y proclamar que las mujeres éramos *personas*, ni más ni menos; y en virtud de ello reclamábamos poder disfrutar de nuestros derechos humanos para participar en la corriente general de la sociedad…»[28].

¿DE QUÉ VA TODO ESTO?
¿QUÉ TORMENTOSO VACÍO SE ESCONDE TRAS ESTE FRENESÍ CARDIOPULMONAR?
¡ARGH!
¿LA BANCARROTA ESPIRITUAL Y MORAL DEL CAPITALISMO TARDÍO?
¿LA INCORPOREIDAD DE NUESTRA EXISTENCIA CADA VEZ MÁS VIRTUAL?
¿UN TOTAL CONVENCIMIENTO DE QUE CONSEGUIR "UN 6-PACK EN 6 SEMANAS" ES HUMANAMENTE POSIBLE?

FIG. 3. BECHDEL, Alison. *El secreto de la fuerza sobrehumana.* Barcelona, Reservoir Books, 2021, pp.12-13.

En *El secreto de la fuerza sobrehumana* se intuyen la pulsión y la práctica de la interdependencia de las mujeres: «Nuestra narradora termina relacionando el espíritu de superación con la lucha eterna como esencia del espíritu progresista y, a la larga, con la tradición reformista y de resistencia a las fuerzas de la represión, tanto externa como interna»[29]. Su descripción de los obstáculos que encuentra como sujeto durante la persecución de dicha libertad incluye las de la vestimenta. Cuando su yo infantil quiere que le compren un modelo de zapatillas concreto, a su madre no le parece bien porque son para niños: «Voy a tener que obligarte a llevar un cartel que ponga, 'soy una niña'»[30]. Su declarada homosexualidad sirve en este punto para corroborar la rigidez del binarismo de género e ilustrar cómo aquellos conceptos identitarios más fluidos eran y continúan siendo descartados de la ecuación. Es entonces cuando aparece el tema de la interseccionalidad, tan importante en la reivindicación inherente a su obra. Christine Quinan afirma acerca del carácter derridiano de sus novelas gráficas: «Poststructuralist queer theory then questions the binary homosexuality/heterosexuality and is invested in demonstrating how heterosexuality is consistently privileged over homosexuality (or non-heterosexualities)»[31].

[28] FRIEDAN, Betty. *La mística de la feminidad* [libro digital]. Madrid, Cátedra, 2016, p. 19.

[29] GISBERT, Jesús. «La novela postfamiliar de Alison Bechdel», en *Tebeosfera*, 27 de diciembre de 2021. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_novela_postfamiliar_de_alison_bechdel.html

[30] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 33.

[31] «La teoría queer posestructuralista pone en cuestión la dicotomía homosexualidad/heterosexualidad y se empeña en demostrar cómo la heterosexualidad mantiene constantemente sus privilegios respecto a la homosexualidad». Véase QUINAN, Christine. *Op. cit.*, p. 166. Traducción propia.

MIENTRAS, UNA TARDE EN MI TRABAJO TEMPORAL, TUVE UNA REVELACIÓN.
47... 48...
¡¿Y SI DEJO DE DIBUJAR TÍOS Y EMPIEZO A DIBUJAR LESBIANAS?!
ABURRIDOS FOLLETOS DE LA OMS
HASTA ESE MOMENTO SOLO HABÍA DIBUJADO HOMBRES. LA CONVERSIÓN FUE TOSCA.
BOCETOS 1981-82
¡BIIIP! ¡BIIIP! ¡BIIIP!
BOCETOS 1982-83
PERO PERSEVERÉ. POCO A POCO, ADQUIRÍ MÁS DESTREZA PARA DIBUJAR MUJERES MENOS MASCULINAS. AUNQUE TAMPOCO ERAN FEMENINAS EN EL SENTIDO CONVENCIONAL.
AL MISMO TIEMPO, PERSEVERÉ EN MIS EMPEÑOS LITERARIOS.

FIG. 4. BECHDEL, Alison. *Lo indispensable de unas lesbianas de cuidado.* Barcelona, Reservoir Books, p. XIII.

Los padres de la autora, presentes en toda su obra, también vuelven a jugar un papel muy importante en esta última. Él es muy exigente y espera mucho de ella, lo que la ayuda a superarse, pero a su vez coarta la parte emotiva que su madre tampoco compensa por otro lado, al estar ocupada en esa cárcel que es la tarea doméstica, incompatible con su incesante vida intelectual que, por supuesto, se vio condicionada.

En definitiva, uno no puede ser uno mismo si encuentra restricciones de cualquier tipo [incluidas las de género] o cuando tiene que comportarse siguiendo un diseño previo. Tan solo combatiéndolas puede liberarse de la concepción externa e interna del sujeto y ambas figuras ocultan demasiado: «Me resultaba fascinante esa curiosa confusión del adentro y el afuera, de uno mismo y el otro, lo que se reconoce como 'proyección'»[32]. Es más, Bechdel abordó el tema de la proyección paterna y materna en anteriores novelas gráficas. En la célebre *Fun Home: Una familia tragicómica* (2006) el padre es el centro de la narración, mientras que en *¿Eres mi madre?* (2012) la autora recupera el legado de su propia madre, al tiempo que reescribe un tratado sobre el vínculo maternofilial. No es hasta este cómic que el «yo» autorial toma un papel central en sus viñetas. Sin embargo, no es azaroso que su historia comience con el recuerdo de sus padres. Según Hillary Chute (2010), el formato del cómic se presta a recuperar la memoria.

El cuestionamiento de la construcción social de los patrones de femineidad es uno de los pilares del feminismo occidental, desde Mary Wollstonecraft y las sufragistas, pasando por el trascendentalismo de Margaret Fuller, el existencialismo, las olas feministas y la filosofía de Judith Butler: «Me sentía un poco constreñida porque las chicas tuvieran que llevar vestidos hasta que llegué a quinto curso»[33].

[32] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 179.

[33] *Ibid.*, p. 37.

También los estudios filosóficos y teóricos de la filósofa postestructuralista Judith Butler se articulan en torno a los conceptos de «género» y «sexo». En sus *Notes Toward a Performative Theory of Assembly* (2015), la autora hace referencia a la incoherencia de un postulado moral paralelo al patriarcado, el de la autosuficiencia: «Neoliberal rationality demands self-sufficiency as a moral ideal at the same time that neoliberal forms of power work to destroy that very possibility at an economic level establishing every member of the population as potentially or eventually precarious»[34].

En el cómic, Bechdel menciona a numerosas intelectuales del mundo anglosajón como Sarah Margaret Fuller, Mary Wollstonecraft, Dorothy Wordsworth, etc. La autora las llama «mentes progresistas de su tiempo» pues consiguieron negociar términos de mayor relevancia política antes que de «representación» —de acuerdo con la diferenciación que Butler hace de ambos— para los miembros de su sociedad. Entre estos se encuentran muchos autores hombres que tradujeron experiencias entonces inaccesibles para las mujeres, como eran el viaje de exploración, el ascetismo espiritual o la aventura. Cristina Zwarg, autora del libro *Feminist Conversations: Fuller, Emerson and the Play of Reading* (1995), reivindica el nombre de Fuller respecto al de Emerson y menciona algunas de las problemáticas de dicha relación, tal y como quedó plasmada en el epistolario que mantuvieron durante mucho tiempo: «Whereas Emerson has always been at the center of a continuous and extraordinarily diverse body of scholarship, Fuller well known and widely read during her lifetime, has remained nearly lost to the critical world of the twentieth century»[35].

Como explica Sandra M. Gilbert, usando el famoso término de Harold Bloom (2009), «la ansiedad de la influencia»: «the female poet does not experience "the anxiety of influence" in the same way that her male counterpart would, for the simple reason that she must confront precursors who are almost exclusively male, and therefore significantly different from her»[36]. No obstante, Alison Bechdel normaliza la influencia pues, tal y como nos confiesa, convive con ella desde sus primeros años, partiendo ya de la definición del cuerpo masculino y después el género.

[34] «El racionalismo neoliberal exige la autosuficiencia como un principio moral al tiempo que las formas neoliberales hegemónicas destruyen esa misma posibilidad en un plano económico exponiendo a los integrantes de una población a la precariedad». Véase BUTLER, Judith (2015). *Op. cit.*, p. 14. Traducción propia.

[35] «Mientras que Emerson siempre ha sido el objeto constante de extraordinarios estudios académicos, Fuller, en cambio, aunque tuvo un reconocido número de lectores en su época, se ha perdido de vista por parte de la crítica del siglo XX» en ZWARG, Christina. «Introduction: Fuller, Emerson, and the Task of Reading», en ZWARG, Christina, BENSTOCK, Shari y SCHENCK, Celeste. *Feminist conversations: Fuller, Emerson, and the Play of Reading*. EE. UU., Cornell University Press, 1995, pp. 1-31. Disponible en http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctv1nhmpq.5Traducción propia.

[36] «La mujer poeta no experimenta 'la ansiedad de la influencia' del mismo modo que su homólogo masculino lo haría, simplemente porque ella debe confrontarse a predecesores de género opuesto y por tanto, significativamente diferentes a ella». Véase GILBERT, Sandra M. *The Madwoman in the Attic: The woman writer and the nineteenth century imagination.* New Haven & Londres, Yale University Press, 2000, p. 48.

SOLO CUATRO MESES ANTES LES HABÍA ANUNCIADO ALGO A MIS PADRES.
Soy lesbiana.
EN ESE MOMENTO, MI HOMOSEXUALIDAD ERA ALGO PURAMENTE TEÓRICO, UNA HIPÓTESIS SIN DEMOSTRAR.
PERO ERA UNA HIPÓTESIS TAN SÓLIDA Y CONVINCENTE QUE NO ENCONTRÉ NINGUNA RAZÓN PARA NO COMPARTIRLA INMEDIATAMENTE.
LA NOTICIA NO FUE TAN BIEN RECIBIDA COMO ESPERABA. HUBO UN DIFÍCIL INTERCAMBIO DE CARTAS CON MI MADRE.
Y DESPUÉS UNA LLAMADA CON LA QUE ME ASESTÓ UN GOLPE DESCONCERTANTE.
ME HABÍAN ECLIPSADO: PASABA DE SER LA PROTAGONISTA DE MI PROPIO DRAMA AL TOQUE CÓMICO EN LA TRAGEDIA DE MIS PADRES.
TU PADRE HA TENIDO AVENTURAS. CON OTROS HOMBRES.
¿QUÉ?
CUANDO ERA JOVEN, UN GRANJERO... ABUSÓ DE ÉL.

FIG. 5. BECHDEL, Alison. *Fun Home. Una familia tragicómica.* Barcelona, Reservoir Books, 2006, p. 58.

Mientras que el combate de aquellas mujeres se centró en el derecho al voto y el acceso a la educación, el tema de la «representación» perpetuaba los clichés diferenciadores de género, tanto en palabras de Emerson, quien se manifestó respecto a la causa de la mujer en su discurso *Woman* (1855), como en las de muchos de sus coetáneos. En *Women in the Nineteenth Century* (1845), Fuller reclamaba unas medidas de liberación en contra de aquellos que se servían del matrimonio y la familia para limitar las libertades del sexo contrario. No solo reclamaba el derecho al voto, la educación y la igualdad política y social para ambos sexos, «For human beings are not so constituted that they can live without expansion. If they do not get it in one way, they must in another, or perish»[37], pues también ofreció una definición muy acertada de aquello en lo que consistía la interdependencia. A este concepto se refiere Bechdel en la novela gráfica cuando usa las palabras de la intelectual y activista: «¡No existe el yo! El egoísmo es un sinsentido… sufro porque creo que soy real. ¡Tengo que vivir en la idea del todo y todo será mío!»[38]. Mientras se describa el modo en que el individuo debe conducirse, se escribirán unos límites.

[37] «Porque los seres humanos no están tan bien constituidos que puedan vivir sin cierto grado de crecimiento. Si no lo logran de un determinado modo, lo harán de otro o si no, morirán». Véase FULLER, Margaret. *Women in the Nineteenth Century* [libro digital]. Praga, Madison & Adams Press, 2018, p. 31.

[38] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 105

> La censura es una forma productiva de poder: no es algo meramente privativo, es también formativo. Considero que la censura produce sujetos según normas explícitas e implícitas, y que la producción del sujeto está directamente relacionada con la regulación del habla. [...] La cuestión no es qué es lo que podré decir, sino cuál será el ámbito de lo decible, el ámbito dentro del cual podré empezar a hablar[39].

La censura existe para ambos, solo que la del varón se diseña de acuerdo con los privilegios del patriarcado, mientras que la de las mujeres está más ajustada y, por ende, al sujeto le faltan tiempo y recursos para desarrollarse o «hablar», como dice Judith Butler. La obra de Bechdel se considera *queer*[40] en cuanto que transgrede el binarismo y, por supuesto, la narrativa detrás de cada género. En *El género en disputa* Butler añade que «[...] la construcción variable de la identidad es un requisito metodológico y normativo, además de una meta política»[41]. Podemos ver cómo lo político entra en discusión entre los trascendentalistas, si consideramos el discurso de R. W. Emerson, *Woman* (1855), en el que aseguraba que la política no podría jamás interesar a las mujeres, quienes tenían una misión mucho más importante como era la de civilizar al ser humano con su sensibilidad: «In that race which is now predominant over all the other races of men, it was a cherished belief that women had an oracular nature. They were more delicate than men –delicate is iodine to light – and thus more impressionable»[42].

Quizá tenga razón el experto en literatura americana Len Gougeon cuando nos previenen en su artículo «For Emerson, the power of sentiment is not insignificant. In fact, it is an expression of mankind's intuitive strength and divinity, one of the core tenets of transcendentalism »[43]. No obstante, tal y como se concluye de la lectura del cómic, las mujeres, tanto en la ficción como en la realidad, desean salir de la civilización, apartarse de su orden y jerarquía, salir a la naturaleza y allí encontrarse con su verdadero yo. Mientras muchos identifican a la mujer como el sujeto sensible y cabal que proporciona equilibrio a su compañero, Margaret Fuller, aunque persiguiendo la configuración del matrimonio perfecto basado en la igualdad, achacó toda esta problemática a la desconfianza del hombre:

> Man has gone but little way; now he is waiting to see whether Woman can keep step with him; but, instead of calling but, like a good brother, "You can do it, if you only think so", or impersonally, "Any one can do what he tries to do"; he often discourages

[39] BUTLER, Judith. *Lenguaje, poder e identidad.* Madrid, Síntesis, 2004, pp. 219-220.

[40] LUMSDEN, Rachel. «Lesbian Desire in Fun Home», en BUCHLER, Michael y DECKER, Gregory J. (eds.). *Here for the Hearing: Analyzing the Music in Musical Theater.* S.l., University of Michigan Press, 2023, pp. 212–234. Disponible en http://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.11969716.16

[41] *Ibid.*, p. 53.

[42] «En esa raza que ahora predomina sobre las demás razas del hombre, se compartía la creencia de que las mujeres tenían una naturaleza oracular. Ellas eran más delicadas que los hombres –delicado es compatible con ligereza– y, por tanto, más impresionables». en «Ralph Waldo Emerson: Essays and Addresses. 'Woman'. Lecture, 1885», en *American Transcendentalism Web*, s.f. Disponible en https://archive.vcu.edu/english/engweb/transcendentalism/authors/emerson/essays/woman.html

[43] «Para Emerson, el poder de lo sentimental no es insignificante. De hecho, es una expresión de esa fuerza intuitiva y divina del ser humano, uno de los dogmas primordiales del trascendentalismo», en GOUGEON, Len. «Emerson and the Women Question: the Evolution of His Thought», en *The New England Quarterly*, vol. 71, n.º 4 (1998), pp. 580-581. Disponible en https://doi.org/10.2307/366603

> with school-boy brag: "Girls can't do that; girls can't play ball". But let any one defy their taunts, break through and be brave and secure, they rend the air with shouts[44].

En resumen, tal y como planteaba Hillary Chute, el caso de Alison Bechdel confirma que el cómic es uno de los mejores aliados del feminismo. En él parece encontrar lo mismo que Fuller encontró en sus ensayos, Adrienne Rich en su poesía y Betty Friedman en su estudio, es decir, el ámbito idóneo para hablar de una interdependencia del sujeto mujer.

La mujer y el cuerpo

Es probable que cuando Alison Bechdel se pregunta «¿No existe una larga y noble tradición reformista, de resistencia a las fuerzas de la represión, tanto por fuera como por dentro?»[45] ella misma esté asumiendo que la transgresión del plano físico, externo —tema angular del cómic— sería condición indispensable para lograr esa «interdependencia» tan ansiada. En resumen, que el cuerpo fuera el punto de partida para demoler generalizaciones, dualidades y conquistar el espacio de «lo otro». Eso sí, es preciso hacer frente a una verdad que hace converger en el campo del patriarcado a los roles del creador, el aventurero o el explorador que ocupan el grueso de la novela gráfica.

> Esta devoción por la forma física es para fascistas y yo soy feminista ¡por el amor de _____! [...] El siguiente paso en mi programa de superación personal... es lidiar con mi interior republicano. ¡Para abrazar mi INTERDEPENDENCIA! Siento que será una etapa vital de mi crecimiento como ser humano[46].

A principios de la década de los sesenta, con el incipiente ambiente contracultural, Betty Friedan confesaba «en mis tiempos de juventud o en los de mi hija, no había representantes femeninas en los principales deportes —en los centros de enseñanza a las chicas no las entrenaban en serio para ningún deporte, solo a los chicos»[47].

El libro comienza con la caricatura de Bechdel haciendo deporte mientras se dirige al lector para introducir el propósito de este nuevo título. Camuflada entre su instrumental de *fitness*, las palabras nos previenen:

---

[44] «El hombre ha recorrido un camino muy corto y ahora espera observar si la mujer puede seguirle; pero, en lugar de animarla como haría un buen hermano, "Tú sola puedes lograrlo si estás convencida de ello", o como haría cualquiera, "Se puede lograr si se intenta"; en realidad las desalientan con su arrogancia de niñatos: "Las chicas no pueden hacer eso; las chicas no pueden jugar al balón". Pero que alguien se atreva a desafiarles, quitarles de en medio con coraje y seguridad, entonces nos aturdirían con sus gritos». Véase FULLER, Margaret. *Op. cit.*, p.37. Traducción propia.

[45] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit,* p. 18.

[46] *Ibid.*, p. 24.

[47] FRIEDAN, Betty. *Op. cit.*, p. 19.

> Mi aspecto de intelectual podría llevaros a engaño… No me malinterpretéis. No me refiero a que "se me den bien los deportes", ni a que sea una "atleta". […] Soy más del tipo vigoroso. A veces me pregunto si habría sido así de haber nacido en otra época[48].

De haber nacido en otra época, el cuerpo de Bechdel no habría cambiado, tampoco lo habría hecho su tendencia. Una vez recorrida la interpretación del cómic, se entiende por esta frase y por la viñeta que la acompaña —con Bechdel sentada en modo amazona sobre un caballo ataviada con el estilo de la época— que lo que sí habría cambiado hubieran sido el número y grado de censuras sociales. Una vez comienza a relatar su caso particular, añade, «aunque me hubiesen interesado los deportes, no había opciones. Al menos no para las chicas. Los chicos tenían la liga infantil y poco más»[49]. No obstante, la autora se cuestiona si esto es bueno y el porqué de este arraigado culto al cuerpo en la sociedad contemporánea. ¿Está al margen de todos esos aspectos filosóficos mencionados previamente y al margen también de lo físico? Es decir, ¿es solo un producto más del capitalismo? Pues bien, este preámbulo nos recuerda una de las razones con las que la propia autora decide responderse y respondernos: «Mis razones para hacer ejercicio van desde lo físico hasta lo mental, lo emocional, lo psicológico y lo más numinoso»[50]. Lo numinoso, indica la RAE, es aquello perteneciente al numen como manifestación de poderes divinos[51] y es un término que entró en la crítica literaria a partir de Sigmund Freud. Está en relación con el subconsciente y describe el modo en que algo sobrepasa el entendimiento o la comprensión racional por su cualidad misteriosa[52]. El *numen*, hoy en desuso, viene de la mitología romana y alude a la fuerza y poder de los dioses, así como al espíritu que guía al artista hacia un estado de inspiración [o musa]. Primero como creadora, después como deportista y filósofa, Bechdel transgrede estereotipos, combate la ambivalencia paterna y cuestiona los cánones para acudir a referencias que motiven sus aspiraciones: «Me fascinaban los anuncios de culturismo de los cómics. Realmente no caía –pese a que la palabra "hombre" se repetía por doquier– en que se trataba de cuerpos masculinos. Solo sabía que quería unos músculos como esos. ¡Ser más grande y más fuerte que el resto!»[53].

Es más, como ya se explicó anteriormente, la «interdependencia» habla de un acto de cooperación recíproca donde, a priori, no cabe el dualismo mecánico y, por lo tanto, tampoco es comprensible afirmar que la autora tenga que aprender dichos roles masculinos [como veremos a continuación], sino que dichos roles son del ámbito de la interdependencia, a pesar de que el patriarcado se apropiara de estos.

> From thee, dear Muse! the gayer part,
> To laugh with pity at the crowds that press

[48] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 10.

[49] *Ibid.*, p. 11.

[50] *Ibid.*, p. 15.

[51] «Numinoso», en *Real Academia de la Lengua*, s.f. Disponible en https://dle.rae.es/numinoso

[52] No confundir con «ominoso» que también fue el tema principal de un ensayo de Freud (1919) y que se refiere a ese aspecto familiar que, por el contrario, produce en el individuo una sensación de extrañamiento terrorífica.

[53] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 35.

> Where Fashion flaunts her robes by Folly spun,
> Whose hues gay-varying wanton in the sun[54].

El cuerpo también es aquello que muere, mientras que el alma o la mente, de acuerdo con muchas creencias puede trascender y transformarse. Si seguimos la lógica del cambio aplicada a esa alma que queda liberada y que sustituye el cuerpo por otro continente, debemos decir que el cambio o la renovación es sinónimo de trascendencia, supervivencia y adaptación: «Cuando mi mente se calla y mi cuerpo toma el control, me salgo del marco dualista del lenguaje. De sujeto y objeto»[55].

> With all the world's continents "discovered," with most of the world's major rivers and mountains measured and mapped, humans began to turn inward, slowly, and grudgingly realizing that wherever we go, we take ourselves with us — our selves, those living bodies containing the cosmoses of feeling we call soul[56].

El alma exploradora, aventurera y deportista de Bechdel debe combatir, primero, contra la definición del cuerpo femenino porque al cuerpo se le asigna un signo y se construye culturalmente respecto de unos valores. En la construcción de ese exterior, se descarta el interior, ese vacío llamado «alma» que Butler explica por medio de Michel Foucault: «El efecto de un espacio interno articulador se genera mediante la significación de un cuerpo como un encierro vital y sagrado. El alma es precisamente de lo que carece el cuerpo; así, el cuerpo se define como una carencia significante»[57]. La falta de actividad física del cuerpo femenino no hace sino inscribir para el mismo una identidad opuesta a la masculina: «El softball, el baloncesto y la gimnasia eran los únicos deportes disponibles para las niñas. A no ser que las animadoras también contasen»[58]. En su trazado «ideal» la mujer carece de la musculatura, el peso o la fuerza del hombre. Aún en la actualidad, las categorías de los cuerpos que interpretamos como femenino y masculino se enfrentan entre sí produciendo «la diferencia» sobre la que habla Paul B. Preciado en *Dysphoria Mundi* (2020).

---

[54] «Gracias a ti, querida Musa! La parte más extravagante / Me río con compasión de las multitudes que se aprisionan / allá donde las modas presumen de su vestimenta confeccionadas de insensateces, / cuyas tonalidades cambian a capricho al sol». Véase COLERIDGE, Samuel Taylor. *The Complete Poetical Works of Samuel Taylor Coleridge. Vol. 1 & 2* [libro digital]. S.l, Gutenberg, 21 de octubre de 2016. Disponible en https://www.gutenberg.org/ebooks/29090

[55] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 23.

[56] «Toda vez que los continentes del mundo habían sido "descubiertos", así como la mayoría de los ríos y montañas medidos y mapeados, los seres humanos comenzamos a volvernos lenta y desconfiadamente hacia nosotros mismos al darnos cuenta de que siempre cargamos con esos —nuestros seres, cuyos cuerpos vivos contienen los cosmos que llamamos alma». Véase POPOVA, Maria. «The Secret to Superhuman Strength: Alison Bechdel's Illustrated Meditation on the Life of the Body, the Death of the Self, and Our Search for Meaning», en *The Marginalian*, 1 de enero de 2022. Disponible en https://www.themarginalian.org/2022/01/01/the-secret-to-superhuman-strength-alison-bechdel/

[57] BUTLER, Judith (2004). *Op. cit.*, p. 264.

[58] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 71.

Por último, en medio de su célebre ensayo *Una habitación propia* (1929), la escritora Virginia Woolf se preguntaba «¿Quién puede medir el ardor y la violencia que habitan en el corazón del poeta desde el cuerpo de una mujer?»[59]. Con esas palabras, la autora defiende esa necesidad de reinventar un lenguaje propio, de colonizar nuevos espacios y quizás, construirse un cuerpo nuevo —darle otra forma— desde donde acreditarse ese pase a la liga de los poetas, los exploradores o los aventureros, como plantea Alison Bechdel. Participar de ser —si así se desea— una nueva heroína que abandona su papel de mujer para conquistar sus objetivos, ignorando las premisas que la mirada masculina había reservado para ella.

Lo varonil: romanticismo beat y proto-hippies

Si bien el cuerpo impone sus límites, los del sexo asignado, en cambio hay ciertos valores asociados al género desde donde poder conquistar identidades antes prohibidas. Judith Butler repasa y explica el origen de dichas restricciones situándose en el paritorio, desde donde se clasifica al recién nacido: «Most of us had our genders established by virtue of someone checking a box and sending it in»[60]. Hoy en día, el debate se ha dirigido hacia situaciones de ambigüedad e identidad sexual que colisionan con nuestro afán por el binarismo, pero incluso para los casos menos «conflictivos», la definición del género a tenor del sexo del neonato es y ha sido motivo de discusión para el feminismo. Por su parte, Bechdel reconoce la grandeza y el mérito de aquellas que discutieron los convencionalismos de ese género atribuido como, por ejemplo, su predecesora Margaret Fuller.

> Fuller was unconventional in nearly every respect: in her appearance, her manner, her thinking, and in her writing. Every effort to frame her in conventionality results in destabilization of that frame. I believe that she remains largely unread by most feminists today because this odd instability rings throughout all the critical and biographical treatments of her[61].

Aunque Margaret Fuller expresó su rechazo al ámbito de lo político de acuerdo con el patriarcado vigente, sí comparte con Bechdel y los exploradores de aquel tiempo, que no titubearon al dejar atrás a sus esposas, madres, hermanas y amantes para adentrarse en la naturaleza y confundirse con ella, ese afán de «interdependencia», tal y como se describió al principio de este ensayo: «What Woman needs is not as a woman to act or rule, but as nature to grow, as an

[59] WOOLF, Virginia citada por GILBERT, Sandra M. *Op. cit.*, p. 539.

[60] «La mayoría de nosotros recibió su género de manos de ese alguien encargado de confirmarlo en un papel y mandarlo», en BUTLER, Judith (2015). *Op. cit.*, p. 28-29.

[61] «Fuller era inusual prácticamente en todos los sentidos: en su aspecto, costumbres, pensamiento y escritura. Cualquier esfuerzo de colocarla dentro del marco resulta perjudicial para dicho marco. Estoy convencida que sigue leyéndosela poco por parte del feminismo hoy en día por culpa de ese desequilibrio patente en toda obra crítica o biográfica que se ha escrito sobre ella». Véase ZWARG, Christina. *Op. cit.*, p. 5.

intellect to discern, as a soul to live freely and unimpeded, to unfold such powers as were given her when we left our common home»[62].

Fuller, sin perder de vista el objetivo que le ocupaba, dejó bien claro en sus escritos que, si bien las mujeres de su tiempo reclamaban su derecho a participar del proceso de electorado, eso no quería decir que desearan deponer al hombre de sus funciones como insinuó su admirado amigo Emerson:

> When women engage in any art or trade, it is usually as a resource, not as a primary object. The life of the affections is primary to them, so that there is usually no employment or career which they will not with their own applause and that of society quit for a suitable marriage. [...] The part they play in the education, in the care of the young and the tuition of older children is their organic office in the world[63].

No es que tuvieran «envidia de pene», como lo llamó Sigmund Freud[64], sino que anhelaban hacer lo que nunca pudieron, habilitar discursos en los que antes permanecían ausentes. Bechdel anhela conquistar hitos como los de sus admirados poetas del romanticismo y de la generación *beat*. Ese es su ideal, mientras que el de Margaret Fuller son los clásicos. Si Grecia nos había dado a cada uno, hombre y mujer, un modelo con el cual empatizar, por medio del cual afianzar caracteres inhibidos por el compromiso social [a ellos Apolo y a nosotras Minerva], ¿en qué momento de la historia y por qué motivo nos lo arrebatan a nosotras? Fuller se cuestionaba ya cuándo desapareció la concepción de la mujer fuerte y guerrera como Minerva. La naturaleza atrae por igual a todas las criaturas del planeta, diversas y complejas. Muchas mujeres, encerradas en el contexto del hogar, anhelan encaminarse por otras sendas: «We believe the divine energy would pervade nature to a degree unknown in the history of former ages, and that no discordant collision, but ravishing harmony of the spheres, would ensue»[65].

[62] «Lo que una mujer necesita no es una mujer que actúe o gobierne, sino crecer como la naturaleza, discernir como el intelecto, liberarse y vivir sin impedimentos como el alma, desplegar esos mismos poderes que le fueron otorgados en el momento en que abandonó el hogar común», en FULLER, Margaret. *Op. cit.*, p. 33.

[63] «Cuando las mujeres se implican en algún arte u oficio, es para usarlo como recurso, no como objetivo primordial. En cambio, consideran primordial la vida de los afectos. Por eso no hay empleo ni carrera que no fueran capaces de abandonar por un matrimonio adecuado. El papel que juegan en la educación, al cuidado de los jóvenes y en la enseñanza a los niños más mayores es el oficio más orgánico del mundo». Véase EMERSON, Ralph Waldo. «Woman. A Lecture Read Before the Woman's Rights Convention», en SACKS, Kenneth S. (ed.) *Emerson: Political Writings*. Cambridge, Cambridge University Press, 2008, p. 157.

[64] FREUD, Sigmund. *Introducción al narcisismo y otros ensayos*. Madrid, Alianza Editorial, 2005.

[65] «Nos convencimos de que la energía divina permearía en la naturaleza con una fuerza antes desconocida, y que ninguna nota discordante, salvo la cautivadora armonía de las esferas, tendría lugar», en FULLER, Margaret. *Op. cit.*, p. 32.

FIG. 6. BECHDEL, Alison. *Fun Home. Una familia tragicómica.* Barcelona, Reservoir Books, 2006, p. 235.

En cambio, la mayoría debían aguardar hasta el regreso de los hombres, pues sabían que cuando regresara de sus aventuras —como el héroe homérico— volverían a ocuparse del hogar durante otro breve período antes de volver a marcharse. Muy pocas le acompañaban en su búsqueda personal, eso sí, siempre en un segundo plano, conscientes de que aquel no era su tiempo, como reconocieron algunos de aquellos aventureros. Es el caso del poeta Samuel Taylor Coleridge, a quien también se menciona en el cómic, que junto a su hermana Dorothy acompañaba al joven Wordsworth en sus paseos místicos. Pues bien, a sabiendas que, de no haber sido por su condición de mujer, Dorothy Coleridge hubiera tenido un reconocimiento intelectual mucho mayor, él autor reconocía que ella le había dado ojos y oídos[66].

El llamado «proto-hippie», al experimentar con varias drogas y querer emigrar a Norteamérica para fundar una comuna utópica, vivió siempre como quiso. Primero con el apoyo de su hermana, que le ayudaba en la tarea de la escritura y la composición poética, y después con su esposa. Los poetas de la generación *beat* —coetáneos de los padres de Bechdel— también persiguieron el modelo de vida de Coleridge y, por eso, la autora, en una especie de ritual de apadrinamiento simbólico, decide escalar el pico Mattehorn que ya escalaran Kerouac y Snyder, tal y como el primero dejó plasmado en su obra *Los Vagabundos del Dharma* (1958).

> En sus Fundamentos de la Prosa Espontánea Jack instaba a los escritores a «soplar» sobre un tema como un músico de jazz, sin detenerse a pensar en la palabra adecuada, su revisión o puntuación… Para escribir en un estado de «semi-trance» «excitadamente, velozmente» de conformidad con las «leyes del orgasmo»[67].

En esa y otras escenas del cómic la niña freudiana, condenada a anhelar ser como el otro sexo —seguramente porque de haberlo sido habría participado de los beneficios que corresponden a

[66] «She gave me eyes, she gave me ears», en COLERIDGE, Samuel Taylor citado en LEE, Edmund. *Dorothy Wordsworth: The Story of a Sister's Love* [libro digital]. S.l., Gutenberg, 28 de noviembre de 2012], pos. 881. Disponible en https://www.gutenberg.org/files/41506/41506-h/41506-h.htm

[67] BECHDEL, Alison (2021). *Op. cit.*, p. 184.

una sociedad patriarcal—, conquista en términos simbólicos la verdadera esencia del ser. Es decir, se autoriza, recupera su credibilidad y reivindica la capacidad de operar cambios en la realidad con el proceso de composición de la obra gráfica que la ha llevado al éxito internacional.

> En mi parte favorita de *Mente zen, mente de principiante*, en un capítulo titulado «El nirvana, la catarata», (Suzuki) habla sobre su experiencia en las cataratas. Antes de nacer, dice, éramos como el río de arriba. Entonces nos separamos de esa unidad en gotas. Olvidamos que formamos parte del río y sentimos miedo. Pero de pronto retomamos nuestra unidad original con el río[68].

Conclusión

Aunque este ensayo se ha referido al feminismo en general, Bechdel vuelve —como ya hizo en sus anteriores obras— sobre la cuestión de la interseccionalidad, en concreto acerca del feminismo lésbico como el tema que ha preocupado a la creadora desde la década de los años ochenta[69]. En este sentido, cabe considerar a este título como uno de los más comprometidos que ha firmado hasta el momento. En su admiración y deseo de explorar representaciones a priori más limitadas —algunas de las cuales se han revisado en este estudio: exploradores, poetas y «proto-hippies»— es fácil percibir la agencia de dicha problemática y su afán por constatar, incluso en los lectores, que aún son poco habituales o que generan cierto conflicto.

El determinismo no había sido del todo analizado o recibido la atención necesaria por la crítica feminista, aunque sí, por una parte: la del feminismo biológico y el ecológico[70]. En cambio, en el caso del texto que nos ocupa, la autora decide conquistar su interdependencia y con ello desbaratar las barreras de dicho determinismo, la epistemología y el mundo intelectual y espiritual que ordenan el destino de las mujeres. Para ello, se inscribe en las olas feministas del pasado y actual siglo revisando, como se ha visto, la tradición del discurso de la diferencia y cómo intelectuales de la talla de Ralph Waldo Emerson dejaron fuera del debate político y filosófico a las ocupadas mujeres.

---

[68] *Ibid.*, p. 236.

[69] Bechdel confiesa al diario *El Español:* «Creo que durante un tiempo **esa fue mi misión: mostrar a las lesbianas en la vida cotidiana**, poner de manifiesto que éramos gente normal, no seductoras, monstruos o borrachas empedernidas, que es como se nos representaba en la cultura popular. Para mucha gente las lesbianas de la tira cómica eran las primeras lesbianas que conocían en su vida, lo cual era ciertamente alarmante. Para mí es muy gratificante que mi trabajo llegase a muchos lectores, porque en los 80 y principios de los 90 mucha gente, y yo misma, necesitaba ver **una representación auténtica de sí misma**». Véase DÍAZ DE QUIJANO, Fernando. «Alison Bechdel: "Mi misión en los 80 era demostrar que las lesbianas no somos monstruos"», en «Suplemento El Cultural», *El Español*, 13 de octubre de 2021. Disponible en https://www.elespanol.com/el-cultural/letras/novela/novela_grafica/20211013/alison-bechdel-mision-demostrar-lesbianas-no-monstruos/619189394_0.html

[70] Véase GROSZ, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington, Indiana University Press, 1994; BIRKE, Lynda I. A. *Feminism and the biological body*. New Brunswich, Rutgers University Press, 1999; y HUMBERSTONE, Barbara. «Re-Creation and Connections in and with Nature: Synthesizing Ecological and Feminist Discourses and Praxis?», en *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 33, n.º 4 (1998), pp. 381–392. Disponible en https://doi.org/10.1177/101269098033004005

Muy al contrario que el arquetipo femenino imperante en el lenguaje del cómic y su historia en los EE. UU desde la década de los sesenta[71], Bechdel no es ni pretende ser una superheroína, aunque se refiera a «la fuerza sobrehumana». No persigue la hipérbole de la mujer musculada como esos personajes de Marvel, ni vengarse de la hipersexualización de dichas caracterizaciones: «These creators were simply taking cues from their social-environment about the roles women were allowed to play and reflecting their socialization in their art»[72]. Creadora del test con el que analizar la validez de los personajes femeninos en las representaciones cinematográficas, Bechdel sabe lo que ha supuesto que el personaje femenino encuentre su autonomía fuera del yugo de los arquetipos y cómo esto va de la mano de la sociedad y los individuos que la representan.

Por último, la autora consigue una vez más combinar con maestría esos textos y voces que confluyen en su línea cronológica para producir una serie de argumentos a favor de nuevos esquemas y problemáticas en el feminismo. Igual que otras autoras y personalidades se revelaron anteriormente como modelos esenciales para el desarrollo de su identidad, en *Fun Home* (2006) confiesa: «I didn't know there were women who wore men's clothes and had men's haircuts… the vision of the truck-driving bulldyke sustained me for years»[73]. Ella también constituye un antes y un después en la crónica del feminismo lésbico occidental y la transformación de la sociedad en el curso de medio siglo de cambios y revoluciones en una de las sociedades más influyentes y representativas del mundo.

Bibliografía

BECHDEL, Alison. *El secreto de la fuerza sobrehumana*. Barcelona, Reservoir Books, 2021. Traducción de Rocío de la Maya Retamar.

—*Fun Home. Una familia tragicómica*. Barcelona, Reservoir Books, 2006. Traducción de Rocío de la Maya Retamar.

BIRKE, Lynda I. A. *Feminism and the biological body*. New Brunswich, Rutgers University Press, 1999.

BLOOM, Harold. *La ansiedad de la influencia. Una teoría de la* poesía. Madrid, Trotta, 2009. Traducción de Javier Alcoriza y Antonio Lastra.

BUTLER, Judith. *Lenguaje, poder e identidad*. Madrid, Síntesis, 2004. Traducción de Javier Sáez y Beatriz Feliu.

—*El Género en Disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona, Paidos Iberica, 2007. Traducción de María Antonia Muñoz García.

[71] DUNNE, Maryjane. «The Representation of Women in Comic Books, Post WWII Through the Radical 60's», en *PSU McNair Scholars Online Journal*, vol. 2, n.º 1 (2006), pp. 81-91.

[72] «Estos creadores simplemente analizaban pistas tomadas de su entorno social acerca del papel asignado a las mujeres y reflexionado sobre la socialización de su arte», en DUNNE, Maryjane. *Op. cit.* Traducción propia.

[73] «No sabía que había mujeres que llevaban ropa masculina o que se cortaba el pelo como ellos… la visión de la camionera marimacho me alimentó durante años». Traducida propia y citada en LUMSDEN, Rachel. *Op. cit.*

—*Notes Toward a Performative Theory of Assembly*. Massachusetts, Harvard University Press, 2015.

CHUTE, Hillary. *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. Nueva York, Columbia University Press, 2010.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *The Complete Poetical Works of Samuel Taylor Coleridge. Vol. 1 & 2* [libro digital]. S.l, Gutenberg, 21 de octubre de 2016. Disponible en https://www.gutenberg.org/ebooks/29090

DECRECE, Miki y RICA, Marta. «El legado de Gandhi para las movilizaciones y resistencias ecosociales», en *ecologíaPolítica*, 28 de junio de 2018. Disponible en https://www.ecologiapolitica.info/el-legado-de-gandhi-para-las-movilizaciones-y-resistencias-ecosociales/

DÍAZ DE QUIJANO, Fernando. «Alison Bechdel: "Mi misión en los 80 era demostrar que las lesbianas no somos monstruos"», en «Suplemento El Cultural», *El Español*, 13 de octubre de 2021. Disponible en https://www.elespanol.com/el-cultural/letras/novela/novela_grafica/20211013/alison-bechdel-mision-de-mostrar-lesbianas-no-monstruos/619189394_0.html

DUNNE, Maryjane. «The Representation of Women in Comic Books, Post WWII Through the Radical 60's», en *PSU McNair Scholars Online Journal*, vol. 2, n.º 1 (2006), pp. 81-91.

EMERSON, Ralph Waldo. «Woman. A Lecture Read Before the Woman's Rights Convention», en SACKS, Kenneth. S. (ed.) *Emerson: Political Writings*. Cambridge, Cambridge University Press, 2008, pp. 157-168.

— *Nature*. Boston, Thurston, Torry and Company, 2009 [1849].

FREUD, Sigmund. *Introducción al narcisismo y otros ensayos*. Madrid, Alianza Editorial, 2005. Traducción de Luis López-Ballesteros de Torres.

FRIEDAN, Betty. *La mística de la feminidad* [libro digital]. Madrid, Cátedra, 2009. Traducción de Magalí Martínez Solimán.

FULLER, Margaret. *Women in the Nineteenth Century* [libro digital]. Praga, Madison & Adams Press, 2018.

GILBERT, Sandra. M. *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth Century Imagination*. New Haven & Londres, Yale University Press, 2000.

GISBERT, Jesús. «La Novela Postfamiliar de Alison Bechdel», en *Tebeosfera*, 27 de diciembre de 2021. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_novela_postfamiliar_de_alison_bechdel.html

GOLDSMITH, Susan. «Alison Bechdel Seeks Self-Understanding Through Exercise», en *Colombus Monthly*, 28 de septiembre de 2021 Disponible en https://eu.columbusmonthly.com/story/lifestyle/features/2021/09/28/alison-bechdel-author-fun-home-seeks-superhuman-strength/5909680001/

GOUGEON, Len. «Emerson and the Women Question: the Evolution of His Thought», en *The New England Quarterly*, vol. 71, n.º 4 (1998), pp. 570–592. Disponible en https://doi.org/10.2307/366603

GROSZ, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington, Indiana University Press, 1994.

HUMBERSTONE, Barbara. «Re-Creation and Connections in and with Nature: Synthesizing Ecological and Feminist Discourses and Praxis?», en *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 33, n.º 4 (1998), pp. 381–392. Disponible en https://doi.org/10.1177/101269098033004005

LEE, Edmund. *Dorothy Wordsworth: The Story of a Sister's Love* [libro digital]. S.l., Gutenberg, 28 de noviembre de 2012. Disponible en https://www.gutenberg.org/files/41506/41506-h/41506-h.htm

LUMSDEN, Rachel. «Lesbian Desire in Fun Home», en BUCHLER, Michael y DECKER, Gregory J. (eds.). *Here for the Hearing: Analyzing the Music in Musical Theater*. S.l., University of Michigan Press, 2023, pp. 212–234. Disponible en http://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.11969716.16

PAREL, Anthony J. «Gandhi and the Emergence of the Modern Indian Political Canon», en *The Review of Politics*, vol. 70, n.º 1 (2008), pp. 40–63. Disponible en http://www.jstor.org/stable/20452956

PAZ, Octavio. *El mono gramático*. Barcelona, Planeta, 2021.

POPOVA, Maria. «The Secret to Superhuman Strength: Alison Bechdel's Illustrated Meditation on the Life of the Body, the Death of the Self, and Our Search for Meaning», en *The Marginalian*, 1 de enero de 2022. Disponible en https://www.themarginalian.org/2022/01/01/the-secret-to-superhuman-strength-alison-bechdel/

PRECIADO, Paul B. *Dysphoria Mundi*. Barcelona, Anagrama, 2020.

QUINAN, Christine. «Alison Bechdel and the Queer Graphic Novel», en BUIKEMA, Rosemarie, PLATE, Liedeke y THIELE, Kathrin (eds.). *Doing gender in media, art and culture: A comprehensive guide to gender studies*. Londres & Nueva York, Routledge, 2017, pp. 153-168.

«Ralph Waldo Emerson: Essays and Addresses. 'Woman'. Lecture, 1885», en *American Transcendentalism Web*, s.f. Disponible en https://archive.vcu.edu/english/engweb/transcendentalism/authors/emerson/essays/woman.html

WATSON, Julia. «Autographic disclosures and genealogies of desire in Alison Bechdel's "Fun Home"», en *Biography*, vol. 31, n.º 1 (2008), pp.27–58. Disponible en http://www.jstor.org/stable/23540920

ZWARG, Christina. «Introduction: Fuller, Emerson, and the Task of Reading», en ZWARG, Christina, BENSTOCK, Shari y SCHENCK, Celeste. *Feminist conversations: Fuller, Emerson, and the Play of Reading*. EE. UU., Cornell University Press, 1995, pp. 1-31. Disponible en http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctv1nhmpq.5

Jim Steranko y el *Zap-Art*: mutaciones de los cómics Marvel en la era pop

Jim Steranko and Zap-Art: Mutations of Marvel Comics in the Pop Era

Francisco Javier Pulido Samper

Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense y periodista con varios años de experiencia en el ámbito de la divulgación tecnológica y de la cultural en los ámbitos musical, cinematográfico, de cómic. Es autor en solitario del libro *La década de oro del cine de terror español 1967-76* (T&B Editores, 2012) y ha participado en varios libros colectivos como *John Carpenter: ultimátum a la tierra* (Mcnulti ediciones) o los dos volúmenes de la antología *Cine fantástico y de terror español*, editada por T&B Editores en 2014 y 2015. Además, fue comisario del ciclo *The Golden Age of Spanish Horror Films: 1967-1976*, que tuvo lugar en la filmoteca de Nueva York en noviembre de 2013.

Fecha de recepción: 7 de diciembre de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 6 de marzo de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2396

Resumen

A finales de los años 60, los cómics de Marvel aún no habían abrazado la modernidad que estaba impregnando el resto de manifestaciones artísticas. Al menos esa era la impresión del polivalente artista Jim Steranko. En su breve paso por Marvel, inventó un término propio, *Zap-Art*, con el que intentó, de forma pionera, enriquecer el lenguaje de los cómics con técnicas provenientes de otras disciplinas artísticas, siempre con el ánimo ingobernable de reformular el canon de los cómics y la intención de entretener. Este *Zap-Art* está magistralmente condensado en los tres números que realizó para la colección del Capitán América, cuyas páginas están repletas de recursos publicitarios y préstamos de estilos artísticos como el simbolismo y surrealismo, y que se analizan en este artículo. Los visionarios logros de Steranko son reconocidos y aplicados hoy día por artistas tan vanguardistas como Tillie Walden o David Rubín.

Palabras clave: Jim Steranko, Marvel, Zap-Art, Capitán América, superhéroes.

Abstract

At the end of the 60s, Marvel comics had not yet embraced the modernity that was sweeping through other artistic manifestations. The versatile artist Jim Steranko at least seemed to think so. In his short tenure at Marvel, he coined the term *Zap-Art*, that he used, in a groundbreaking way, to enrich the language of comics with techniques from other artistic disciplines, always with the aim of entertaining and reformulating the canon of the comics. This *Zap-Art* is masterfully condensed in the three issues he made for Captain America's collection, whose pages contain a wealth of advertising resources and artistic borrowings such as symbolism and surrealism, which are analyzed in this article. Steranko's visionary achievements are recognized and applied today by artists as avant-garde as Tilly Walden or David Rubín.

Keywords: Jim Steranko, Marvel, Zap-Art, Captain America, superheroes.

Cita bibliográfica

PULIDO SAMPER, Francisco Javier. «Jim Steranko y el *Zap-Art*: mutaciones de los cómics Marvel en la era pop», en *CuCo, Cuadernos de Cómic* n.º 22 (2024), pp. 80-97.

Introducción

El año 1969 fue un momento de crisis y cambio de paradigma, tanto en el ámbito socioeconómico como en el cultural. Esos doce meses actuaron de bisagra entre el optimismo del *Verano del amor* y la incertidumbre e inestabilidad política que caracterizaría la década de los años 70. Entre otros hechos significativos, aquel fue el año en el que el hombre pisaba por primera vez la Luna, comenzaba la era Nixon y arrancaba el germen de la red que daría lugar a lo que hoy conocemos como Internet. Estos cambios también tendrían su réplica en el terreno artístico. Tras haberse desfondado creativamente, los Beatles entregaban su cetro a nuevas bandas como Led Zeppelin. A los cines llegaban películas que afloraban la mugre que subyacía tras el verano del amor, como *Easy Rider*[1] o *Cowboy de Medianoche*[2].

Los cómics de Marvel aún no se habían impregnado de la modernidad que ya lucían otras ramas artísticas y que alcanzarían plenamente durante la década siguiente de la mano de artistas como Steve Englehart, Jim Starlin o Steve Gerber. Esa era, al menos, la impresión de Jim Steranko, un polivalente artista nacido en Pensilvania que, antes de ejercer en el mundo de los cómics, había trabajado en circos ejerciendo de ilusionista, mago y escapista, aunque también le había dado tiempo a trabajar en varias bandas de *rock´n´roll*, así como en el mundo de la publicidad o la impresión. Su primer intento frustrado de entrar en Marvel tuvo lugar en 1965. Tras la negativa, se dedicó a foguearse en el mundo de los cómics en el seno de la editorial Harvey, tutelado por uno de los creadores del Capitán América, Joe Simon. A pesar de que en ocasiones su trazo resulta hosco y *amateur*, se empiezan ya a detectar algunas de las constantes sobre las que trabajaría en su trayectoria posterior.

Su segunda visita a las oficinas de Marvel resultaría definitiva. Tras enseñar su *portfolio* a Stan Lee, este cayó rendido ante la calidad de sus trabajos: «La primera vez que me encontré con Jim y vi su trabajo, me quedé increíblemente impresionado. Y cuando su dibujo y sus historias aparecieron en los cómics Marvel, ¡fue como si hubiese prendido el escenario como un cohete!»[3]. Guiado por el impulso de la fascinación, Stan Lee ofreció a Steranko encargarse del título que prefiriese y este apostó por una serie de bajo perfil y escasas ventas, *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D*, que le permitiría llevar a cabo todos los experimentos que tenía en mente sin pisar ningún callo en las oficinas de la Casa de las Ideas. Aunque comenzó en la colección entintando bocetos de Jack Kirby, no tardaría en hacerse con las riendas totales del personaje, de forma progresiva, en las quince aventuras del mismo que se publicaron en la cabecera *Strange Tales* y, posteriormente, en los cinco números que realizó para la colección *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D*. Fue al frente de esta colección donde ensayó su colección de trucos de mago —fotomontajes, ausencia de diálogos en algunas páginas, réplica de formatos y estilos cinematográficos o guiños al surrealismo—, que él mismo aglutinaría bajo el nombre de *Zap-Art*[4]. Sus

[1] HOPPER, Dennis. *Easy Rider* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1969.

[2] SCHLESINGER, John. *Midnight Cowboy* [película]. EE. UU., United Artists, 1969.

[3] LEE, Stan. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

[4] No hay constancia del primer momento en el que empleó un término sospechosamente similar al título de la revista *underground Zap Comix*. Steranko nunca ha mencionado esta referencia, aunque es muy probable que conociese la publicación.

logros en esta colección no serán objeto de análisis en este artículo, que está centrado en una etapa posterior igualmente efectiva, pero mucho menos reconocida.

Conceptualización y características del *Zap-Art*

El *Zap-Art* fue un movimiento artístico de carácter efímero y transversal, fundamentalmente unido a la idiosincrasia de su propio autor, cuya primera regla es que no hay ningún tipo de reglas[5]. Está vinculado al empeño personal de Steranko de dinamitar las concepciones existentes sobre los cómics y, para ello, no duda en aplicar al formato de la viñeta una serie de técnicas importadas de otras disciplinas artísticas como la publicidad, la ilustración de moda, el diseño industrial, el cine o la fotografía. Pese a su condición de recién llegado a la industria, Steranko consideraba que el cómic de superhéroes estaba estancado desde un punto de vista creativo, al adaptar de forma perezosa el lenguaje visual de las tiras de los años 30. En su opinión, la mayoría de dibujantes de la época no eran sino viejas leyendas reconvertidas en fotocopiadoras humanas que se limitaban a repetir los mismos clichés una y otra vez[6]. Al repasar los títulos publicados aquel año podría señalarse que la afirmación parece un tanto osada. Sin salirse del ámbito Marvel, Stan Lee —con lápices de John Buscema— incorporaba una serie de cuestiones filosóficas y metafísicas en la colección de *Estela Plateada* que, en su momento, resultaron absolutamente revolucionarias.

Steranko ocupaba el puesto de director de arte en el momento en el que entró en Marvel. Ávido lector de cómics desde su infancia, siempre consideró que se trataba del formato perfecto para aceptar transvases de códigos de otras disciplinas, una operación que bautizó como transfusión contemporánea[7]. Al erigirse como autoproclamado embajador del *Zap-Art*, una estrategia no exenta de grandes dosis de autobombo, Steranko también pretende establecer un diálogo creativo con algunos de los agitadores culturales del momento como Victor Vasarely, creador del llamado *Op-Art*, Richard Hamilton y sus *collage-pop* o Dalí y su surrealismo pictórico. El objetivo último era utilizar todas estas técnicas para llevar al límite el tipo de lenguaje utilizado en el cómic de superhéroes hasta el momento, lo que se traduce en una alteración consciente de las proporciones de la anatomía humana y las reglas de la física, la utilización de un tipo de ángulos y perspectivas innovadoras y una reflexión sobre el *timing* narrativo que debe tener una historia en formato cómic, lo que le llevó a utilizar la figura de la elipsis para consolidar los saltos temporales como técnica narrativa.

Pese a que la trayectoria de Steranko en el mundo de la viñeta es exigua, apenas veintinueve cómics, el número de técnicas narrativas empleadas en los mismos es torrencial, llegando a usar

[5] MUMFORD, Stephen. «Glory in Excelsior!», en *Times Higher Education*, 2011. Disponible en https://www.timeshighereducation.com/features/glory-in-excelsior/418481.article?sectioncode=26&storycode=418481&c=2

[6] DE VICENTE, Pablo. «Entrevista a Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 22 marzo de 2011. Disponible en https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/entrevista-jim-steranko.html

[7] SPRY, Jeff. «Artist/Writer Jim Steranko Talks about His Early Career, His Time at Marvel, Transforming Nick Fury, the Secret to Longevity and More», en *Collider*, 29 de julio de 2013. Disponible en https://collider.com/jim-steranko-marvel-nick-fury-interview/

hasta ciento cincuenta técnicas en un solo cómic[8]. No todas estas técnicas fueron creadas exclusivamente por él. Algunas de ellas, como la integración de créditos diegéticos en la viñeta, ya habían sido ensayadas y popularizadas por maestros del cómic como Will Eisner, especialmente al frente de la colección *Spirit*, o Bernie Krigstein, que aportó su formación en Bellas Artes a su trabajo en el mundo del cómic. Lo que distingue al trabajo de Steranko, y por ende al *Zap-Art*, es su visión del cómic como *collage-pop* capaz de aglutinar diversos lenguajes artísticos.

El *Zap-Art* de Steranko operaba en tres capas narrativas y visuales distintas, con el objetivo de captar a diferentes segmentos de edad[9]. En primer lugar, el autor siempre intentó que la narrativa visual de sus historias al frente de la colección fuera lo suficientemente sencilla para que fuera comprensible por los primeros lectores, a los que planteaba conflictos en términos de bien-mal absolutos, heredados de la Edad de Oro de los cómics que Steranko siempre ha tenido en alta estima[10]. Además, introducía elementos de *thriller* para captar y mantener la atención de niños de entre 11 y 14 años, que eran el público objetivo de Marvel en aquel momento. Por último, forzó tramas y diseños hasta el punto de alcanzar un punto caricaturesco con el objetivo de atraer al público universitario, que podrían así disfrutar de estos cómics desde un punto de vista irónico y posmoderno. Cabe introducir aquí algo de contexto: a finales de los años 60, determinados títulos se habían convertido en objeto de culto entre la juventud universitaria. Es el caso de la colección del *Doctor Extraño* que, con sus dosis de misticismo y aventuras en otros planos de existencia, supo captar el *zeitgeist* del momento, reenganchar a un segmento de edad que había dejado de leer cómics y brindar legitimidad de alta cultura a los cómics de Marvel en un momento en el que este tipo de productos se consideraban exclusivamente dirigidos al público infantil[11].

Reinventando al Capitán América

La mayoría de los estudios sobre Steranko se han centrado en su citada etapa al frente de la colección del personaje de Nick Furia y obvian su paso por la colección del Capitán América que, como defendemos en este trabajo, supone la más depurada representación del *Zap-Art* en toda la corta historia del movimiento. Tras haber contribuido a la recuperación en ventas y consideración crítica de la colección del líder de la organización S.H.I.E.L.D, Steranko se propuso un reto aún mayor: recuperar a un ídolo vetusto de otra época, el Capitán América, para convertirle en un icono pop adaptado a los nuevos tiempos. El Capitán América siempre fue el personaje favorito de Steranko[12], al considerar que encarnaba la esencia perfecta del superhéroe.

---

[8] JOHNSTON, Rich. «A Spotlight on Jim Steranko At Wondercon», en *Bleeding cool*, 17 de abril de 2013. Disponible en https://bleedingcool.com/comics/a-spotlight-on-jim-steranko-at-wondercon/

[9] BOATNER, Charlie. «Discussions with Jim Steranko», en *Bureau of Beasties*, 6 de septiembre de 2021. Disponible en https://www.bureauofbeasties.com/blog/2021/9/5/discussion-with-jim-steranko

[10] Cabe recordar en este sentido que Steranko fue uno de los primeros y más idiosincráticos historiadores y glosadores del cómic estadounidense.

[11] ALIAGA, David. *Doctor Extraño: El hechicero de las mil caras*. Barcelona, Dolmen Editorial, 2023.

[12] LABRECQUE, Jeff. «The Infinitely Incredible, Impossible Life of Jim Steranko», en *Entertainment Weekly*, 31 de julio de 2014. Disponible en https://ew.com/article/2014/07/31/infinitely-incredible-impossible-life-jim-steranko/

Para cuando se hizo con las riendas de la colección, su estilo gráfico ya se había perfeccionado y depurado, lo que se tradujo en una estilización de las figuras que bocetaba. Su Capitán América no tiene nada que ver con la mole implacable en que podía convertirle Jack Kirby. En sus manos, se convirtió en un personaje de facciones finas y movimientos atléticos, cuyo rostro estaba inspirado indisimuladamente en el actor de cine Burt Lancaster.

Los tres números que realizó al frente de la colección del Centinela de la Libertad no resultan en absoluto innovadores a nivel de guion. De hecho, palidecen frente al trabajo de otros artistas como Steve Englehart o Ed Brubaker que exploraron posteriormente con acierto las contradicciones del personaje: un héroe con un código de conducta de otra época que se envuelve en los colores de la bandera de EE. UU., pero al que no le tiembla el pulso a la hora de denunciar la corrupción de sus máximos dirigentes. Como señala el reputado historietista Howard Chaykin en su laudatorio prólogo para la recopilación *Steranko is...Revolutionary!*, no es el argumento el que valida «esta legendaria etapa de cómics vibrantes, vitalistas y excitantes hasta quitar el aliento, sino cómo resulta contado dicho argumento»[13]; o, lo que es lo mismo, «la composición de la página y la disposición de las viñetas, la utilización del espacio»[14]. En estos tres números, Steranko idea un sencillo arco argumental: tras una batalla con Hulk y después de una de sus habituales sesiones de mortificación por la muerte del que fue su antiguo compañero, Bucky Barnes, el Capitán América encuentra un nuevo *sidekick* en la figura del juvenil Rick Jones. Juntos combatirán al ejército de Hydra, que comanda con mano de hierro la misteriosa y pérfida Madame Hydra. Mientras tanto, sopesa los daños colaterales derivados del anuncio público de su identidad secreta, lo que lleva a fingir su muerte para volver a operar con libertad. Steranko firmó los números 110, 111 y 113. Entre medias, el hasta entonces dibujante de la colección, Jack Kirby, tuvo que encargarse de un *fill-in* o número de relleno porque a Steranko le resultaba imposible cumplir con los plazos de entrega.

Cómics rodados en plano secuencia: la influencia del cine en el *Zap-Art*

El polivalente estilo artístico de Jim Steranko siempre se correspondió con su singular trayectoria vital, su absorbente personalidad y sus gustos eclécticos. Su falta de formación clásica, unida a un carácter inquieto que le llevó a estar en contacto con las tendencias en boga en aquel momento, ha llevado a no pocos artistas coetáneos, como el ilustrador estadounidense Paul Gulacy, a considerarle como el «Jimmy Hendrix de los cómics»[15]. En su educación artística resultaron vitales cineastas como Alfred Hitchcock, Kurt Siodmark, Michael Curtiz y Raoul Walsh, en cuyas películas encontró los mecanismos para generar una visceral respuesta emotiva en el espectador[16]. Si el *Zap-Art*, como hemos convenido, era un contenedor de un sinfín de tendencias artísticas, la cinematográfica fue la más relevante de todas ellas. Esto se debió en parte a cuestiones sentimentales —Steranko vio su primera película en el cine a los cinco años y nunca pudo

[13] STERANKO, Jim, LEE, Stan y THOMAS, Roy. *Steranko Is... Revolutionary!* EE. UU., Marvel Entertainment, 2000., p. 119.

[14] *Ibid.*

[15] GULACY, Paul. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

[16] DOOLEY, Michael y HELLER, Steve. *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond.* EE.UU., Allworth, 2005.

olvidar el impacto que le produjo—, y en parte porque consideraba que la narrativa cinematográfica había alcanzado una madurez de la que carecía el cómic, que siempre consideró bisoña[17]. Este intento por acercar la narrativa del cine al cómic está presente ya en la página de apertura del número 110 del primer volumen de Capitán América[18], que lleva el título de *No longer alone!* La página (FIG.1) supone un homenaje explícito al clásico del cine *noir El tercer hombre* (Carol Reed, 1949)[19].

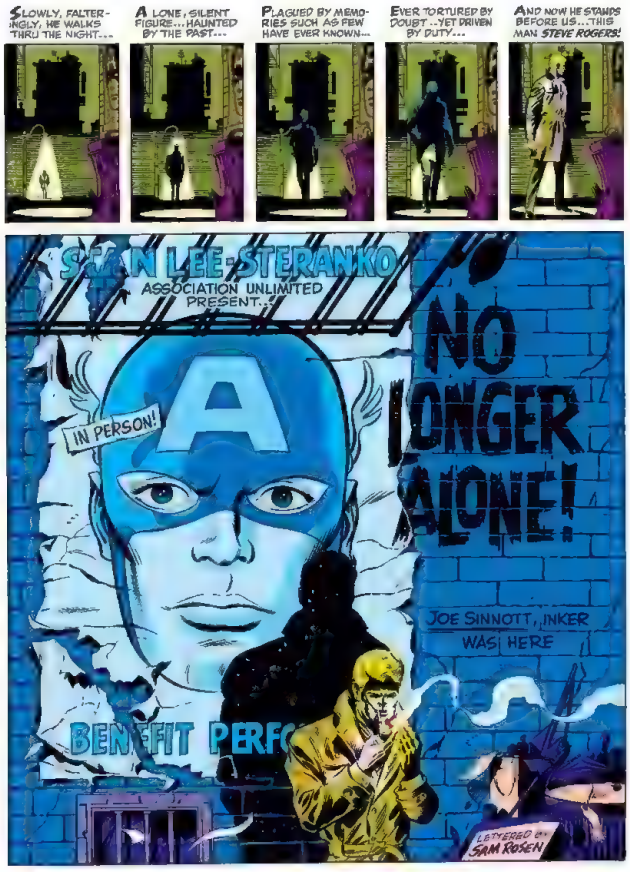

SLOWLY, FALTERINGLY, HE WALKS THRU THE NIGHT...
A LONE, SILENT FIGURE...HAUNTED BY THE PAST...
PLAGUED BY MEMORIES SUCH AS FEW HAVE EVER KNOWN...
EVER TORTURED BY DOUBT...YET DRIVEN BY DUTY...
AND NOW HE STANDS BEFORE US...THIS MAN STEVE ROGERS!
STAN LEE-STERANKO
ASSOCIATION UNLIMITED PRESENT...
IN PERSON!
NO LONGER ALONE!
JOE SINNOTT, INKER WAS HERE
BENEFIT PERF
LETTERED BY SAM ROSEN

FIG. 1. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110.* EE. UU., Marvel Comics, 1969a, p. 1.

En una serie de pequeños paneles horizontales situados en la parte superior de la página, Steranko nos muestra cómo avanza hacia nosotros una silueta misteriosa, a la que apenas ilumina la luz cenital de una farola. Cabe apuntar, en este sentido, que la luz cenital no estaba considerada como un recurso bien visto en la edad dorada del cine negro de Hollywood y el filme de Reed supone más una excepción que una regla. Al situar al personaje en penumbras, Steranko aprovecha una de las máximas del cine negro, que Orson Welles empleó de forma magistral en

[17] SPRY, Jeff. *Op. cit.*

[18] STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110.* EE. UU., Marvel Comics, 1969a.

[19] REED, Carol. *The third man* [película]. EE. UU. y Reino Unido, London Films, 1949.

películas como *La Dama de Shanghái*[20], y con la que se quiere representar a un personaje consumido por la culpa o los secretos. Así nos lo advierten los bocadillos textuales que emulan la voz en *off* del cine negro: «Una solitaria… silenciosa figura… atrapada por el pasado. Consumida por memorias como pocas personas han conocido. Siempre torturado por la duda… aunque guiado por el deber»[21]. En la última de estas pequeñas viñetas, Steranko amplía la paleta de colores para sacar al personaje, hasta entonces envuelto en bruma y claroscuros expresionistas, a la luz. La misteriosa figura no es otra que Steve Rogers, la identidad civil del Capitán América. Una vez consumado el primer truco de prestidigitador, Steranko amplía el plano para mostrarnos al personaje ensimismado en sus pensamientos, mientras en la pared del fondo vemos un cartel en el que aparece su identidad superheroica. En el último de los paneles vemos a ambas identidades cruzar visualmente la mirada para expresar en imágenes la encrucijada mental en la que se encuentra en aquel momento el héroe: en soledad y consumido por los recuerdos de la pérdida de su mejor amigo y compañero de batallas, Bucky Barnes.

Para potenciar aún más el efecto cinematográfico que supone esta página, toda una declaración de intenciones creativas por parte de Steranko, se incrustan los créditos en la composición a modo diegético. En la pared encontramos una pintada que reza «el entintador Joe Sinnot estuvo aquí». Entre los desperdicios amontonados en torno al cubo de la basura situado en la parte inferior de la página encontramos un papel con el mensaje «rotulado por Sam Rosen». Más allá de estos simpáticos guiños, hay un crédito que nos aporta información aún más valiosa: la obra se nos presenta como una idea de *Stan Lee-Steranko Association Unlimited*, una fórmula inédita para la época. Lee permitió a Steranko ir más allá de lo que jamás habría permitido a cualquiera de sus colaboradores habituales.

Durante su estancia al frente de la colección, Steranko se ocupó de los dibujos del interior y de la portada, el color e incluso ejerció de co-guionista, un terreno que estaba vedado en exclusiva hasta la fecha a Stan Lee. La fórmula elegida supone una ruptura total del método Marvel, según el cual el guionista del cómic planteaba a grandes rasgos el argumento del número en cuestión al dibujante, que lo recreaba según las indicaciones dadas y su propio sentido de la narrativa visual. El resultado pasaba posteriormente de nuevo a manos del guionista, que introducía bocadillos textuales y de diálogo en consonancia con el argumento y la forma de plasmarlo del dibujante. Liberado de esta obligación, Steranko pudo poner en práctica en esta etapa todos los experimentos que tenía en mente y desarrollar su *Zap-Art* sin injerencias editoriales. Como se verá más adelante, Lee no iba a consentir por demasiado tiempo que la nueva y refulgente estrella de la editorial le robara protagonismo.

Si su trabajo al frente de la colección de *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.* estuvo influido por los clásicos contemporáneos del cine de ciencia-ficción, durante su estancia en la serie del Capitán América se pueden observar préstamos de un variado ramillete de géneros cinematográficos. En la primera página del número 111 de *Capitán América*[22] homenajea el trabajo del

[20] LÓPEZ CALZADA, Miguel. «Semántica de la luz en la filmografía en blanco y negro de Orson Welles», en *Filmhistoria online*, vol. 26, n.º 1 (2016), pp. 7-29. Disponible en https://raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/view/311868

[21] STERANKO, Jim y LEE, Stan (1969a). *Op. cit.*, p. 1.

[22] STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b.

reputado diseñador gráfico Saul Bass, que creó títulos de crédito tan recordados como los de la película *Anatomía de un asesinato*[23]. Como hiciera Bass, Steranko divide la página en forma de un abigarrado puzle (FIG. 2): 13 viñetas coloreadas en color bitono en las que se nos muestran detalles de una atracción de feria de Coney Island; la página transmite una sensación de modernidad reforzada por el hecho de que Steranko también asumió las tareas de colorista en el transcurso de su breve etapa en la colección. En la última de estas viñetas, una mano recoge una tarjeta que ha expulsado una de las icónicas máquinas de los deseos tan populares en su momento. En dicha tarjeta puede leerse «Today you live, tomorrow I die» (hoy vives tú, mañana muero yo), que no es otra cosa que el propio título del número.

8 SHOTS 25
LEE STERANKO SINNOTT ROSEN
ANOTHER EPIC
Record YOUR VOICE
3 SHOTS 10¢
HE TALKS! TEST YOUR SKILL!
YOUR FORTUNE IS TOLD ON THIS CARD!
NEWSWEEK
TS - ON TARGET - ON TAR
TOMORROW YOU LIVE TONIGHT I DIE!

FIG. 2. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111.* EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p. 1.

En la página de apertura del último de los números que realizó para la serie del Capitán América[24] (n.º 113, con el título de *The Strange Death of Captain America* o *La extraña muerte del Capitán América,* en español), se aparta del registro cinematográfico para aproximarse al lenguaje periodístico. En la primera página (FIG.3) vemos cómo un reportero —de sospechoso parecido

[23] PREMINGER, Otto. *Anatomy of a murder* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1949.

[24] STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#113.* EE. UU., Marvel Comics, 1969c.

a Clark Kent, la identidad civil de Superman— rompe la cuarta pared para narrar al espectador la presunta muerte del Capitán América, un artificio utilizado por el héroe para que el mundo olvide su identidad civil de Steve Rogers. En la segunda página del número, este reportaje aparece encuadrado en un televisor que una mano enguantada en primer plano —la de su némesis, Madame Hydra— apaga, antes de exclamar con júbilo ante sus esbirros que ha acabado con su mayor amenaza hasta la fecha. Cada uno de los números del Capitán América que Steranko realizó en el seno de Marvel está planificado como si se tratase del *storyboard* del guion cinematográfico de un *blockbuster* de elevado presupuesto; un libreto, por otra parte, abierto a todo tipo de posibilidades creativas y artísticas. Más allá de los homenajes al séptimo arte introducidos en las primeras páginas, Steranko pobló las páginas de la trilogía de números que hizo para la serie del Capitán América de un sinfín de técnicas cinematográficas adaptadas al espacio bidimensional de la página.

WATCH ME!
BE READY TO CHANGE DIRECTION IN A SPLIT-SECOND!
AND, WHEN YOU LAND...
HUG THE GROUND... SO YOU'LL BE A TOUGH TARGET FOR ANYONE WITH A BEAD ON YOU!
AND THEN...
USE YOUR MOMENTUM TO SPRING UPRIGHT... FAST... READY TO MOVE!
BY NOT BREAKING STRIDE, YOU KEEP YOUR OPPONENT OFF BALANCE!
THE WHOLE TRICK IS TO IMMEDIATELY SWITCH FROM DEFENSE TO OFFENSE...
...SO THAT ONLY YOU CAN KNOW WHAT'S COMING NEXT!

FIG. 3 STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111.* EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p.7.

Entre los numerosos ejemplos cabe destacar cómo recrea Steranko el efecto cinematográfico del barrido recurriendo a una mirada de paneles verticales estructurados a modo de planos de una misma secuencia cinematográfica. En otros casos, opta por la técnica del *travelling*; verbigracia, la escena en la que el Capitán América se ejercita en el gimnasio y realiza una pirueta atlética que es «seguida» por la cámara de Steranko a lo largo y ancho de la página (FIG. 3). En otras ocasiones, va incluso más allá al desafiar la propia naturaleza del cómic. Así, vemos cómo una de las balas disparadas por un esbirro de Hydra rebota en su indestructible escudo, para salir despedida hasta la siguiente viñeta. Especialmente en las escenas de acción, refuerza la inmersión del lector en la narrativa, para convertirle en algo más que un mero espectador. En las

batallas, cruentas y salvajes para los estándares del momento, se introduce con frecuencia el punto de vista subjetivo, lo que refuerza el elemento de fisicidad. Consciente de que está jugando siempre con el artificio, introduce una peculiar gama de colores a la hora de reflejar el rostro de los personajes. La distinta variedad cromática empleada, en una escala que va del morado al naranja, sirve para identificar determinados estados de ánimo. Estos rostros, que muestra en primer plano a modo de *zoom* cinematográfico, son expresivos hasta la exageración, apelando al lenguaje propio del cine mudo al tiempo que reivindica la naturaleza fundamentalmente visual del cómic.

Contra el realismo

Howard Chaykin recuerda que, a finales de década de los años 60, a los nuevos artistas que buscaban fortuna en el seno de Marvel se les pedía que propusieran su propia variante de los diseños de Jack Kirby, dibujante titular en la editorial y responsable de los diseños de algunos de los personajes icónicos de la misma como los Cuatro Fantásticos o Hulk. Especialista en crear rostros pétreos y cuerpos con una enorme masa corporal, a Kirby nunca le importó que sus creaciones resultasen realistas. Antes, al contrario, buscaba que lucieran lo más poderosas y desafiantes que fuera posible, aunque ello implicase esculpir unos músculos de más. En una entrevista concedida para *The Comics Journal*[25], el propio Kirby aseguraba que más allá de una representación convincente de la anatomía lo que de verdad le interesaba era la composición de bombásticas escenas de acción en las que los elementos arcanos conviven con la última tecnología. Otro de los rasgos de estilo de Kirby fue su pasión por lo extraordinario, que vehicula en historias en las que se explora el miedo a lo diferente; ricas en tropos de ciencia ficción e imposibles mixturas futuristas que anulan el sentido de la credulidad del lector y le invitan a embarcarse en viajes imposibles.

Steranko fue uno de esos lectores que cayeron en las redes de la ficción superheroica gracias a Kirby, del que siempre, sin embargo, admiró su trabajo más apegado a creaciones «realistas» como el Capitán América que a la tecnocháchara de colecciones como *Los Cuatro Fantásticos*. A su llegada a Marvel, trató de replicar sin más las creaciones del llamado Rey de los Cómics, pero no tardó en rebelarse y tratar de buscar su propio estilo, aunque eso supusiera «matar al padre», crear un cisma en la editorial y desconcertar al lector con deslumbrantes muestras de su *Zap-Art*. Su breve obra en el seno de Marvel debe ser concebida bajo ese prisma. Frente al abuso por el plano medio descriptivo, Steranko apostaba por inclinar el ángulo y jugar con la cámara para transmitir el estado de ánimo de los personajes. Si detectaba que Kirby abusaba de los contrapicados en las escenas de acción, él optaba por diseñar viñetas en formato *scope* para potenciar el efecto: «Cuando Kirby narra sus historias, siempre opta por representar el momento en el que se produce la explosión. Yo hacía justo lo contrario, me recreo en el momento previo a la explosión, que es donde considero que reside la tensión»[26].

[25] GROTH, Gary. «Jack Kirby Interview», en «Extracto del *The Comics Journal #134 (February 1990)*», *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2011. Disponible en https://www.tcj.com/jack-kirby-interview/

[26] Como el propio artista reconoce en comentarios realizados en su cuenta de Twitter, disponible en https://twitter.com/iamsteranko/status/1028832336673165312

Steranko también desafió consciente y constantemente a Stan Lee, con quien no siempre mantuvo la mejor de las relaciones, entre otras críticas, ya que Steranko se quejaba de Marvel «se pagaba por papel y no por ideas»[27]. Su breve periodo en Marvel está jalonado de icónicos toques de genio no reconocidos —el rediseño del logo de *X-Men* en el número 50 de la colección, por el que no se le remuneró y que se sigue usando a día de hoy— y conflictos autorales. Es el caso de la mítica portada que realizó para *el Annual #1* de *El Increíble Hulk*, tantas veces homenajeada y plagiada. En contra de su criterio, Marvel encargó a Marie Severin redibujar la cara del Monstruo Gamma para no despertar las iras del Comic Code.

A finales de los años 60, Stan Lee atravesaba una crisis vital que impregnaba su trabajo en la editorial. Consideraba que el trabajo que realizaba no estaba a la altura de sus aspiraciones culturales, lo que trataba de compensar introduciendo floridos bocadillos textuales y párrafos que en ocasiones sepultaban la fuerza de las imágenes. Sin embargo, Steranko albergaba la firme convicción de que un cómic debería poder contarse recurriendo exclusivamente a elementos visuales.

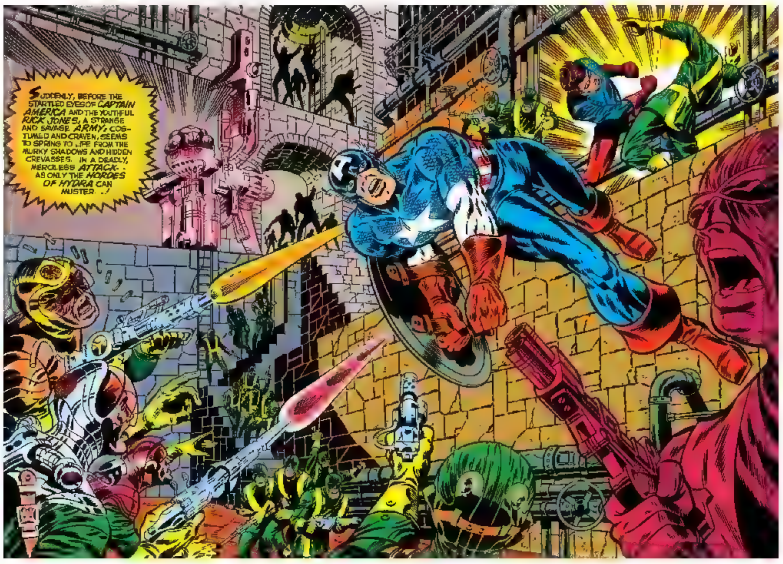

SUDDENLY, BEFORE THE STARTLED EYES OF CAPTAIN AMERICA AND THE YOUTHFUL RICK JONES, A STRANGE AND SAVAGE ARMY, CONTURED AND CRAVEN, SEEMS TO SPRING TO LIFE FROM THE MURKY SHADOWS AND HIDDEN CREVASSES. IN A DEADLY, MERCILESS ATTACK— AS ONLY THE HORDES OF HYDRA CAN MUSTER!

FIG. 4. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a, p.13.

Para marcar distancias frente a ambos genios, Steranko introdujo una serie de conceptos innovadores a modo de marca de estilo. Es el caso de las impactantes dobles *splash-pages* que introducía en cada uno de los números y en las que abundaría más adelante en su obra. Lo que caracteriza a estas composiciones, al tiempo que la distingue del resto de autores, es que no incluyen ningún tipo de diálogo porque aspiran a narrar únicamente sirviéndose de los elementos visuales e, incluso, los bocadillos textuales están arrinconados para que no interfieran el *sense of wonder* que experimenta el lector al enfrentarse a ellas. Sirven además de muleta narrativa porque Steranko las utilizaba para llevar a cabo un salto adelante en la narración que impacta y desconcierta al lector. En la primera de estas composiciones (FIG. 4), el Capitán América y su

27 GRAND, Alex. *The Steranko Experience (2018): In His Own Words with Jim Steranko & Alex Grand* [vídeo]. Comic Book Historians, en *Youtube*, 29 de agosto de 2020. Disponible en https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MyLfgrsyL-g

nuevo compañero irrumpen en una guarida de Hydra. Es una composición que homenajeando el formato *cinemascope* y la imaginería tecnológica de Jack Kirby, se acerca a la imaginería de los filmes de James Bond. Se trata de una composición que además remite a la obra del artista Escher: profusión de escaleras que no conducen a ninguna parte y disposición y perspectiva que no se guía por las reglas de la lógica.

Ya en el número 113 de la colección, plantea una doble *splash-page* que remite a la estética de los filmes de terror de Universal, donde el Capitán América irrumpe a lomos de una moto en un cementerio espectral en el que no parece faltar ningún tópico del imaginario de aquellas películas: luna llena, árboles de ramas retorcidas y siniestra disposición de ominosas lápidas en las que se esconden los esbirros de Hydra.

FIG. 5. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#113*. EE. UU., Marvel Comics, 1969c, p. 15.

Estas composiciones no buscan ser realistas ni anatómicamente perfectas, como se ha advertido con anterioridad, porque Steranko está más interesado en ensayar nuevas perspectivas visuales, pero también en recalcar la condición sobrehumana de los héroes. Steranko llevará este sincero culto al héroe hasta el paroxismo en una *splash page* (FIG. 5) que podría ser un cartel de cine, pero también un *pin-up* del artista Frank Frazetta —una influencia que nunca ha tenido problema en reconocer—, en la que el Capitán América, encaramado sobre una montaña de enemigos derrotados, alza el cuerpo inconsciente de un villano por encima de sus hombros. Esta composición ha sido replicada con el paso de los años por artistas que trabajaron en la colección, como Joe Bennett, o relacionadas con el personaje, como esa portada del segundo número de *Steve Rogers, Supersoldier,* que realizó el tristemente desaparecido dibujante español Carlos Pacheco.

Derivas y sinergias creativas del *Zap-Art*

Como buen artista renacentista, Steranko estaba muy al tanto de las corrientes cinematográficas del momento, incluso las más vanguardistas y experimentales. En los círculos intelectuales del momento cotizaba al alza el movimiento francés de la *nouvelle vague*, surgido en Francia con el ánimo de revolucionar las narrativas cinematográficas clásicas y ensayar con nuevas perspectivas visuales y movimientos de cámara. No debe extrañar en este sentido que, pese a habitar mundos en apariencia opuestos, los creadores de Marvel y cineastas del movimiento estuvieran interesados en establecer sinergias creativas mutuas. Es conocida la colaboración entre Stan Lee y el cineasta Resnais, aunque no lo es tanto el proyecto cinematográfico frustrado sobre el Marqués de Sade que estuvieron a punto de llevar a cabo el propio Resnais y Steranko. En este contexto, resulta plausible que Steranko introdujera guiños explícitos a determinados títulos punteros de la *nouvelle vague* como *Banda aparte*[28]. En una de las dobles *splash-page* que dibujó para la colección del Capitán América, vemos al superhéroe esquivando en el aire una lluvia de balas mientras su puño impacta en el rostro de unos delincuentes de poca monta, cuyos cuerpos se retuercen en escorzos artificiales y anatómicamente imposibles. Este tipo de escorzos son manifiestamente similares a los que plasmó el cineasta francés con el ánimo de ampliar, retorcer y parodiar las posibilidades expresivas del cine negro.

En otro de los momentos más recordados de su paso por la colección apuesta por la narrativa fragmentada de algunos de los títulos punteros del cine experimental del momento. Nos referimos al par de páginas en las que narra, principalmente recurriendo a las imágenes, el origen de Madame Hydra y la historia trágica de su rostro desfigurado. Steranko se desentiende de cualquier tipo de realismo al recrear en colores bitono y planos simbólicos repletos de significado el tormento de la némesis del centinela de libertad; una técnica que le permite incrementar progresivamente la tensión hasta el estallido final, expresado en la poderosa imagen de un cristal roto en mil pedazos mientras un bocadillo textual nos alerta de una confesión desesperada: «Nunca podré escapar de la tiranía del espejo»[29].

Además de estas influencias puramente cinemáticas, Steranko incorporó al cómic licencias de estilos artísticos como el simbolismo o surrealismo que plasmaba en dibujos rebosantes de psicodelia, tan de moda por aquel entonces. Uno de los momentos más recordados de su etapa en Marvel es esa onírica secuencia en la que el compañero del Capitán América, Rick Jones, abre un sobre que contiene un gas tóxico. Al inhalarlo, entra en un estado de ensoñación alucinógena. Steranko aprovecha esta excusa argumental para reventar el formato clásico del cómic y recrear composiciones (FIG. 6) que remiten a la imaginería y trabajos pictóricos de Dalí o Buñuel, en las que el personaje atraviesa estancias en parajes alucinados y puertas interdimensionales que le enfrentan al rostro de Bucky Barnes, aquel a quien trata de arrebatar su lugar aquejado del síndrome del impostor.

[28] GODARD, Jean-Luc. *Bande à part* [película]. Francia, Columbia Pictures, 1964.

[29] STERANKO, Jim y LEE, Stan (1969c). *Op. cit.*, p. 4.

HE WANTS ME TO RUN... TO ENTER THIS DOOR WHICH STANDS ALONE... IN THE MIDDLE OF NOWHERE! I MUST DO AS HE COMMANDS... I MUST OPEN THE DOOR, AND SOMEHOW... SOMEHOW... I MUST FACE WHAT I'LL FIND INSIDE...
IT'S BUCKY! JUST AS IT'S ALWAYS BEEN BUCKY! THE ONLY ONE I HAVE TO FEAR... THE ONLY ONE WHO CAN DESTROY ME! BUT I WON'T LET HIM! I'M THE ONE WHO'S ALIVE! BUCKY'S DEAD! DEAD! DEAD!!
TM & © 2007 MARVEL

FIG. 6. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p.10.

Steranko, que era un glotón visual, también se nutría de las corrientes en boga en aquel momento, como el *pop art*[30]. En las páginas analizadas es habitual encontrar retratos de personajes como Nick Furia en los que utiliza técnicas como los puntos de Ben-Day, popularizados por Lichtenstein. En otras ocasiones, como sucede en algunas páginas del número 113, mezcla varios estilos sin aparente criterio: desde la ortodoxia Marvel a los caramelos visuales envueltos en *pop art* o el expresionismo cinematográfico en blanco y negro.

El creador del *Zap-Art* también exploró en la colección del *Capitán América* las posibilidades de la simetría en formato cómic, muchos años antes de que lo hicieran Alan Moore y Dave Gibbons en obras tan reputadas como *Watchmen*[31]. Abundan las viñetas en la que se repite una misma composición simétrica, como aquella del número 113 en la que los compañeros Vengadores portan el ataúd en el que supuestamente mora el cuerpo del Capitán América. También en el mismo número, vemos como se repite la misma disposición de elementos visuales en las páginas finales: gigantescas representaciones del héroe y su *sidekick*, que adoptan una posición clásicamente superheroica, y cuyas siluetas violentan el hasta entonces inmaculado margen blanco de la página. También se repiten en ambas páginas dos paneles verticales laterales que proporcionan información al lector y un panel final horizontal en el inferior de la página, que opera de nexo, tanto a nivel de fondo como de forma, al hermanar tanto las páginas como los

[30] Lo que no deja de resultar paradójico, si se tiene en cuenta que el movimiento del *pop art* se nutrió en primer lugar de los paneles de cómic clásico. Un préstamo de doble recorrido de lo más interesante.

[31] MOORE, Alan y GIBBONS, Dave. *Watchmen*. EE. UU., DC Comics, 1986-87.

destinos finales de ambos personajes. En ocasiones, la simetría opera de forma metafórica. En la última de las viñetas que realizó para la serie, volvemos a ver la figura de Steve Rogers que divisamos al principio del número 110, solo que en estas ocasiones no sale de las sombras, sino que se dirige a ellas, ahora sí, en paz consigo mismo tras haber domesticado a sus demonios personales.

Un breve fogonazo en el tiempo: despedida y legado de Steranko

El formidable arsenal narrativo desplegado por Steranko en los escasos meses que trabajó en el seno de Marvel fue el culpable en última instancia de la desaparición del *Zap-Art*. En primera instancia, el artista fue incapaz de conciliar innovación artística con las servidumbres editoriales y los siempre apremiantes plazos de entrega. Por otra parte, Steranko, cuya intención confesa era la de prender la mecha de una revolución creativa en la editorial que finalmente no se produjo, se topó con el rechazo de Stan Lee, que le instó a reconducir su extravagancia artística para retomar la senda Kirby. La libertad creativa de la que siempre gozó provocó precisamente encontronazos con el propio Kirby, a quien nunca antes se le había permitido intervenir en el guion de los cómics que dibujó, a pesar de su peso específico en Marvel[32]. Frustrado por lo que consideraba falta de interés de la cúpula de Marvel en la sinergia de otras formas de arte, al creer que estaba demasiado apegados a su libro de estilo, se apeó de la colección para no volver. En esta decisión también pesó la determinación de Marvel de no publicar la que tenía que haber sido la portada del número 113 de la colección del Capitán América, en la que los compañeros Vengadores del Centinela de la Libertad portan un ataúd mientras en primer plano se mostraba un cráneo con la máscara del héroe, atravesado por una serie de balazos.

La escuela *Zap-Art* en Marvel tuvo una temprana secuela de las manos del ilustrador Neal Adams, que realizó el tránsito desde DC a Marvel precisamente gracias a la influencia de Steranko[33]. Adams aplicó su cuaderno de estilo en las páginas de *X-Men*, colección de la que se hizo cargo a partir del número 56. Adams no explotó como Steranko la técnica del *collage-pop*, pero sí aplicó la misma disposición de viñetas libre y salvaje, utilizando técnicas como la del montaje en paralelo. Lamentablemente, la colección fue cancelada por las bajas ventas. Como señala Randy Duncan[34], las innovaciones puestas en marcha por Steranko impregnan, décadas después, buena parte de la obra de guionistas y dibujantes de cualquier género, aunque el *Zap-Art* se desvaneció como movimiento artístico tras el abandono de Steranko de la industria del cómic. Las pioneras técnicas que empleó durante su breve periodo en Marvel se han vuelto prevalentes en los cómics del siglo XXI. Así lo confiesa el español David Rubín[35], cuya obra *Cosmic Detective* bebe de *Atmósfera Cero* —adaptación en formato de novela gráfica de la

[32] RIESMAN, Abraham. *Verdadero creyente. Auge y caída de Stan Lee*. Barcelona, Es Pop Ediciones, 2022.

[33] DE VICENTE, Pablo. «X-men de Steranko, un encargo con momentos de gloria (Octubre-Diciembre 1968)», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, septiembre de 2010. Disponible en https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2010/09/x-men-de-steranko-un-encargo-con.html

[34] DUNCAN, Randy. *Icons of the American Comic Book*. EE. UU., Bloomsbury Publishing, 2013.

[35] FERNÁNDEZ ATIENZA, Sergio y GARCÍA ROUCO, Diego. «Entre copas: entrevista con David Rubín», en *Zona negativa*, 2 de marzo de 2020. Disponible en https://www.zonanegativa.com/entre-copas-entrevista-con-david-rubin/

homónima película de ciencia-ficción que realizó Jim Steranko para la revista *Heavy Metal*— y su apuesta por las dobles *splash-page*. James Romberger, autor del libro *Steranko: the self-created man*, cita como ejemplos[36] del legado de Steranko el trabajo experimental de artistas como Art Spiegelman en títulos como *Maus*, el atrevimiento formal de talentos del siglo XXI como Tillie Walden o buena parte de la obra de Frank Miller, cuyos juegos de luces y sombras están inspirados en los hallazgos de Steranko.

Aunque el cómic superheroico no necesita coartadas de alta cultura para legitimarse —basta desprenderse de prejuicios—, se echa de menos la presencia de autores del perfil de Steranko que sepan hermanar las derivas narrativas del cómic con la infinidad de formatos que ofrecen los entornos digitales, y que aún permanecen inexplorados; una mixtura hasta ahora escasamente transitada por editoriales como Marvel y DC, y que podría devolverles el cetro creativo que tantas veces portaron en el siglo anterior.

Bibliografía

ALIAGA, David. *Doctor Extraño: El hechicero de las mil caras.* Barcelona, Dolmen Editorial, 2023.

BOATNER, Charlie. «Discussions with Jim Steranko», en *Bureau of Beasties*, 6 de septiembre de 2021. Disponible en https://www.bureauofbeasties.com/blog/2021/9/5/discussion-with-jim-steranko

BOYD, Andy. «Raw Energy. Jim Steranko, Nick Fury, and the Rise and Fall of Comic Book Modernism», en *US History Scene*, s.f. Disponible en https://ushistoryscene.com/article/raw-energy

DOOLEY, Michael y HELLER, Steve. *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond.* EE. UU, Allworth, 2005.

DE LA CALLE, Ángel. *Steranko superstar.* Barcelona, Dolmen Editorial, 2010.

DE VICENTE, Pablo. «Monográfico Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 28 de septiembre de 2010. Disponible en https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2010/09/x-men-de-steranko-un-encargo-con.html

—«Entrevista a Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 22 de marzo de 2011. Disponible en https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/entrevista-jim-steranko.html

DUEBEN, Alex. «James Romberger Talks About Steranko: The Self-Created Man», en *Beat Comics Culture*, 13 de diciembre de 2018. Disponible en https://www.comicsbeat.com/james-romberger-talks-about-steranko-the-self-created-man/

DUNCAN, Randy. *Icons of the American Comic Book.* EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2013.

FERNÁNDEZ ATIENZA, Sergio y GARCÍA ROUCO, Diego. «Entre copas: entrevista con David Rubín», en *Zona negativa*, 2 de marzo de 2020. Disponible en https://www.zonanegativa.com/entre-copas-entrevista-con-david-rubin/

[36] DUEBEN, Alex. «James Romberger Talks About Steranko: The Self-Created Man», en *Beat Comics Culture*, 13 de diciembre de 2018. Disponible en https://www.comicsbeat.com/james-romberger-talks-about-steranko-the-self-created-man/

GODARD, Jean-Luc. *Bande à part* [película]. Francia, Columbia Pictures, 1964.

GRAND, Alex. «The Steranko Experience (2018): In His Own Words with Jim Steranko & Alex Grand» [vídeo]. Comic Book Historians, en *Youtube*, 29 de agosto de 2020. Disponible en https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MyLfgrsyL-g

GROTH, Gary. «Jack Kirby Interview», en «Extracto del *The Comics Journal #134 (February 1990)*», *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2011. Disponible en https://www.tcj.com/jack-kirby-interview/

GULACY, Paul. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

HOPPER, Dennis. *Easy Rider* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1969.

HOWE, Sean. *Marvel cómics. La historia jamás contada.* Barcelona, Panini, 2013. Traducción de Santiago García.

JOHNSTON, Rich. «A Spotlight on Jim Steranko At Wondercon», en *Bleeding cool*, 17 de abril de 2013. Disponible en https://bleedingcool.com/comics/a-spotlight-on-jim-steranko-at-wondercon/

LABRECQUE, Jeff. «The Infinitely Incredible, Impossible Life of Jim Steranko», en *Entertainment Weekly*, 31 de julio de 2014. Disponible en https://ew.com/article/2014/07/31/infinitely-incredible-impossible-life-jim-steranko/

LÓPEZ CALZADA, Miguel. «Semántica de la luz en la filmografía en blanco y negro de Orson Welles», en *Filmhistoria online*, vol. 26, n.º 1 (2016), pp. 7-29. Disponible en https://raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/view/311868

MOORE, Alan y GIBBONS, Dave. *Watchmen*. EE. UU., DC Comics, 1986-87.

MUMFORD, Stephen. «Glory in Excelsior!», en Times Higher Education, 2011. Disponible en: https://www.timeshighereducation.com/features/glory-in-excelsior/418481.article?sectioncode=26&storycode=418481&c=2

REED, Carol. *The third man* [película]. EE. UU. y Reino Unido, London Films, 1949.

RIESMAN, Abraham. *Verdadero creyente. Auge y caída de Stan Lee*. Barcelona, Es Pop Ediciones, 2022. Traducción de José María Méndez.

ROMBERGER, James. *Steranko: The self-created man*. EE. UU., Grand Zero Books, 2019.

SCHLESINGER, John. *Midnight Cowboy* [película]. EE. UU., United Artists, 1969.

SPRY, Jeff. «Artist/Writer Jim Steranko Talks about His Early Career, His Time at Marvel, Transforming Nick Fury, the Secret to Longevity and More», en *Collider*, 29 de julio de 2013. Disponible en https://collider.com/jim-steranko-marvel-nick-fury-interview/

STERANKO, Jim. *The Steranko History of comics*. EE. UU., Supergraphics, 1970-72.

STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a.

— *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b.

—*Captain America Vol. 1#113*. EE. UU., Marvel Comics, 1969c.

—y THOMAS, Roy. *Steranko Is… Revolutionary!* EE. UU., Marvel Entertainment, 2000.

La caída del telón de acero desde la perspectiva de un joven judío praguense: análisis de *Jonas Fink. Una vida interrumpida* (2019), de Vittorio Giardino

The Fall of the Iron Curtain Through the Eyes of a Young Jewish Man from Prague: Analysis of Jonas Fink. Una vida interrumpida *(2019), by Vittorio Giardino*

ANTONIO J. PINTO

Universidad de Málaga

Antonio J. Pinto es profesor titular en el Departamento de Historia Moderna y Contemporánea de la Universidad de Málaga. Doctor en Historia Contemporánea por la Universidad Complutense y el CSIC (2012), sus investigaciones se centran en el impacto de la revolución haitiana en las colonias españolas, la historia del liberalismo español y del despegue industrial de España en el siglo XIX, la geopolítica global, las relaciones internacionales y la innovación educativa.

Fecha de recepción: 13 de septiembre de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 28 de diciembre de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2310

Resumen

A inicios de la Guerra Fría, Checoslovaquia no representó una excepción en cuanto a la forma en que el Partido Comunista tomó el poder, pero sí en la medida de su aceptación y de la obediencia debida a él por la sociedad civil. El espíritu disidente, en una población de mayoría de clase media culta, explotó en los sucesos de la Primavera de Praga (1968), que anticipó la caída del telón de acero, dos décadas después. Vittorio Giardino, en las páginas de *Jonas Fink. Una vida interrumpida*, narra las tribulaciones de la población y la suerte de los disidentes, a través de los ojos de quien personificaba la presión del yugo de Moscú: el joven judío e hijo de un preso político, Jonas Fink, librero en Praga.

Palabras clave: telón de acero, Unión Soviética, Guerra Fría, Checoslovaquia, Primavera de Praga.

Abstract

At the beginning of the Cold War, Czechoslovakia did not represent an exception in the way the Communist Party took power, but in the extent of its acceptance and obedience owed to it by civil society. The dissident spirit, in a mostly educated middle-class population, exploded in the events of the Prague Spring (1968), which anticipated the fall of the Iron Curtain two decades later. Vittorio Giardino, in *Jonas Fink. Una vida interrumpida*, narrates the Czechoslovakian people's sufferings and the fate of the dissident ones, through the eyes of a character that represents the pressure of Moscow's yoke: young Jew and son of a political prisoner, Jonas Fink, a bookseller in Prague.

Keywords: Iron Curtain, Soviet Union, Cold War, Czechoslovakia, Prague Spring.

Cita bibliográfica

PINTO, ANTONIO J. «La caída del telón de acero desde la perspectiva de un joven judío praguense: análisis de *Jonas Fink. Una vida interrumpida* (2019), de Vittorio Giardino», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 98-117.

Introducción y contexto

Como se anticipa en el título de la presente investigación, el objetivo es desgranar las circunstancias que favorecieron el resquebrajamiento del telón de acero ya a finales de la década de 1960, empleando como material de análisis el relato de Vittorio Giardino en su obra *Jonas Fink. Una vida interrumpida*. La elección de esta novela gráfica obedece a dos motivaciones esenciales, ambas vinculadas con el escenario en el que se desarrolla la acción: el antiguo territorio de Checoslovaquia. De un lado, el carácter limítrofe de este país, en el mapa del bloque comunista, lo convertía en una región porosa a la penetración de las ideas y las influencias culturales de Occidente; de otro lado, la checoslovaca era una sociedad peculiar. Primeramente, como señaló Tony Judt[1], la constituía una mayoritaria clase media culta y crítica con el régimen comunista y, en segundo lugar, la población judía del país rondaba los 17 000 censados, en su mayoría de origen asquenazí, según los datos del *Holocaust Memorial Museum* de Estados Unidos (en la década de 1930 había ascendido a hasta 357 000 personas)[2].

Un amplio sector de la población era potencialmente susceptible de considerarse «disidente»: bien por su extracción social; bien por su naturaleza cultivada y leída, crítica con las políticas oficialistas del régimen; ora por su identidad étnica; ora por una combinación de todas, como es el caso del personaje de Jonas Fink. Ha de hacerse notar, empero, que en el caso de Arthur Fink, como se señalará más adelante, la condición judía debió tener un peso menor en su acusación y encarcelamiento, considerando la mínima proporción del colectivo respecto al conjunto de la población del país. Antes bien, su actitud crítica en tanto que profesional de la psiquiatría, que implicaba una denuncia velada de las políticas oficialistas, así como de los diagnósticos y terapias aplicadas a los «disidentes», habrían puesto al personaje en el objetivo de las autoridades. Desde el punto de vista metodológico, el artículo consiste en un análisis histórico de la Guerra Fría desde la perspectiva de las relaciones internacionales y de la geopolítica global, asumiendo los postulados de la teoría postcolonial y las corrientes geopolíticas críticas, respectivamente.

Se parte de la convicción de que la consideración de Checoslovaquia por la URSS, como sucedía con otros territorios del bloque del Este, significativamente Ucrania, no entendía a la región como parte integrante del gran gigante soviético, sino como una colonia instrumental de explotación, al servicio de la metrópoli central, lo que condicionó decisivamente el sino de sus habitantes[3]. Ahora bien, con el fin de eludir una posición determinista, ha de aclararse que las circunstancias internacionales descritas, si bien obraron como un poderoso condicionante, no fueron determinantes del destino de los súbditos del régimen comunista, pese a la estrecha sujeción policial a la que estos vivían sometidos. Asimismo, se incluye un análisis del uso y diseño de la

[1] JUDT, Tony. *Postwar. A history of Europe since 1945*. Londres, Vintage Books, 2010, pp. 437-336.

[2] «La población judía de Europa en 1945», en *Enciclopedia del Holocausto. United States Holocaust Memorial Museum*, s.f. Disponible en https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/remaining-jewish-population-of-europe-in-1945

[3] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 647-649; GHANDI, Leela. *Postcolonial Theory. A Critical Introduction*. Nueva York, Columbia University Press, 2019 [1998].

imagen en la obra de Giardino, que se incardina en el estudio global de los personajes de la novela.

El relato biográfico de Jonas Fink sigue una estructura narrativa paralela a las etapas vitales del personaje final: infancia, adolescencia, juventud y madurez. Esta última se titula «El librero de Praga», a diferencia de las tres partes precedentes, cuya denominación sí alude a tales fases de la vida del protagonista. La trama arranca en el verano de 1950, apenas dos años después del inicio oficial de la Guerra Fría, que se hace coincidir con varios episodios críticos vividos en el continente europeo entre 1947 y 1949. Sin duda, el evento que marcó decididamente el inicio de la Guerra Fría y la consiguiente tensión entre el bloque capitalista, encabezado por Estados Unidos, y el bloque comunista, liderado por la Unión Soviética, fue la llamada «crisis de Berlín». Desde la perspectiva comunista, en la primavera de 1948 Estados Unidos, Francia y Gran Bretaña habían incumplido los acuerdos de la conferencia de Yalta (febrero de 1945), que fijaba, entre otras condiciones, la división de Alemania en cuatro zonas de influencia controladas por cada una de aquellas potencias, más la Unión Soviética, que no podrían reunificarse bajo ningún pretexto.

Ello provocó el recelo de Stalin, puesto que el consenso en torno al territorio de Alemania se había roto definitivamente. La respuesta del líder soviético no se hizo esperar, reflejándose en el bloqueo terrestre y fluvial de Berlín, dividida en otras tantas zonas de influencia, pero dentro del territorio controlado por la URSS. De modo que los habitantes del Berlín ocupado por los occidentales padecieron las consecuencias de la violación de la cláusula de Yalta, que se tradujeron en una carestía extrema. El puente aéreo diseñado por Estados Unidos, con el nombre de Operación Vittles, para aprovisionar a diario a los habitantes del Berlín oeste de los productos necesarios para la subsistencia, hizo que la estrategia de Stalin sobre la capital alemana fracasara, por lo que, tan solo un año después, decidió ponerle fin. De manera inmediata, los tres sectores occidentales de Alemania se configuraron en la nueva República Federal Alemana, nacida como nuevo país independiente, con capital en Bonn y presidida por Konrad Adenauer. Mientras tanto, el área controlada desde Moscú, con capital en Berlín Este, se transformaría en la República Democrática Alemana (RDA), presidida primero por Wilhelm Pieck, pero al frente de la cual destacó Erick Honecker[4]. La capital berlinesa se mantendría dividida en dos: el Berlín Oeste, de soberanía occidental, y el Berlín Este, controlado por la RDA.

Antes de proseguir, es preciso hacer dos aclaraciones: lo dicho anteriormente no implica una imputación exclusiva de la responsabilidad de la crisis de Berlín sobre las potencias occidentales, si bien es innegable su ruptura de los acuerdos de paz. De hecho, el propio Stalin había violado esos mismos acuerdos con anterioridad, aunque ahora empleó el argumento de la parte ofendida para reforzar la frontera de su propio bloque con el mundo capitalista. Asimismo, tampoco ha de entenderse que las conferencias de Yalta y Potsdam —en febrero y julio de 1945, respectivamente— sentaron las bases de un orden de posguerra estable y pacífico, que vino a romperse entre 1948 y 1949, habida cuenta de las tensiones en torno a la capital berlinesa. Por el contrario,

[4] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 145-146; APPLEBAUM, Anne. *Iron Curtain. The Crushing of Eastern Europe, 1944-1956.* Nueva York, Anchor Books, 2012, pp. 389-390; PINTO TORTOSA, Antonio Jesús. *Una generación entre dos mundos: panorámica del final de la Guerra Fría y el amanecer del siglo XXI en perspectiva millennial.* Valencia, Tirant lo Blanch, 2023, pp. 51-56.

ambas conferencias definían las condiciones para una paz europea que se edificaba sobre bases muy débiles, de modo que se puede afirmar que en dichas conferencias está el origen de la Guerra Fría[5]. Estos acontecimientos sirven como punto de partida para el análisis del contexto histórico abordado en *Jonas Fink. Una vida interrumpida* porque en agosto de 1950, cuando se desarrollan los primeros sucesos narrados por Giardino, aún está reciente la tensión de Berlín y la partición de Alemania en dos.

Por añadidura, en estos momentos se asistía a los últimos años de Iósif Stalin, que habría de fallecer en 1953, y que quiso mantener hasta el final un control férreo sobre toda la población que integraba los diversos territorios del bloque soviético. De hecho, el Partido Comunista checoslovaco, que había tenido un apoyo popular destacado en los comicios de 1946 y llegó a participar en el primer gobierno de la postguerra, ocupó el poder por la fuerza en 1948 y emprendió desde entonces una radical campaña de purgas contra quienes catalogó como «disidentes»[6]. En esta categoría se incluía Arthur Fink, padre de Jonas, reconocido psiquiatra praguense, que en octubre de 1950 fue apresado en su domicilio y conducido a la cárcel, acusado de alta traición, por tres motivos. El primero de ellos, aunque accesorio en realidad, era su supuesto espíritu crítico en tanto que profesional de la psiquiatría, que había leído a Freud y otros autores «prohibidos por el régimen»; las otras dos razones eran complementarias entre sí y constituían los verdaderos motivos de peso para su prisión. Por un lado, su condición de individuo de clase media acomodada, casado con una mujer judía de procedencia austríaca, cuya posición socioeconómica era también desahogada; y su «controvertida» actitud en tanto que facultativo, en confrontación con la política psiquiátrica de las autoridades comunistas y encaminada a tildar a la disidencia como enfermedad mental, como paso previo a la justificación de terapias de choque con beneplácito médico de diversa índole[7].

La adolescencia y primera juventud de Jonas coinciden con la muerte de Stalin, la sucesión a cargo de Nikita Jrushchov y un periodo de cierta relajación en el seno del bloque soviético. Ha de recordarse que la era Jrushchov coincidió, en sus inicios, con la presidencia del republicano Dwight Eisenhower en Estados Unidos, un hombre inclinado hacia el diálogo y la solución pacífica de las tensiones, que le llevó a desacreditar incluso al secretario de Estado, Foster Dulles, defensor de la teoría del «borde del abismo» en política internacional. Ahora bien, el comienzo de la presidencia de Jrushchov sobre todo coincidió con la legislatura del demócrata John F. Kennedy, una figura con la que el entendimiento parecía posible, si bien en los inicios de la década de 1960 se habría de asistir a fuertes tensiones en torno a la isla de Cuba que estuvieron jalonadas por el desembarco fallido de bahía Cochinos en la primavera de 1961 y la crisis de los misiles en octubre de 1962[8]. Ambos acontecimientos no han de apartar la vista del investigador sobre el marcado propósito de Washington y Moscú de llegar a un entendimiento,

[5] PINTO TORTOSA, Antonio. *Op. cit.* Así se entendería la declaración de Winston Churchill durante su conferencia en el Fulton College de Missouri, en marzo de 1946, cuando afirmó: «Desde Stettin, en el Báltico, hasta Trieste, en el Adriático, ha caído sobre el continente un telón de acero».

[6] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 180-181, 200-201; APPLEBAUM, Anne. *Op. cit.*, pp. 286-288.

[7] APPLEBAUM, Anne. *Op. cit.*, pp. 201-206.

[8] FURSENKO, Alexandr y NAFTALI, Timothy. *One Hell of a Gamble. Khrushchev, Castro, and Kennedy 1958-1964. The Secret History of the Cuban Missile Crisis.* Londres & Nueva York, John Murray Publishers Ltd., 1997.

lo cual se vio favorecido por el talante dialogante de los dirigentes políticos de ambos países. Quizá el mejor reflejo de dicha predisposición al cambio fuese la apuesta decidida de Jrushchov por iniciar una reforma del modelo comunista soviético desde dentro. El acontecimiento más destacado en el camino hacia la «liberalización» de la URSS, en particular, y del bloque soviético, en general, fue la celebración del XX Congreso del Partido Comunista en 1956.

En la segunda parte de la novela, como se describirá con mayor detalle en el próximo epígrafe, se menciona de manera explícita la celebración de dicho congreso donde la nueva dirección de la URSS dio varios pasos que marcaban una ruptura con respecto al periodo anterior, a saber: la tolerancia de diferentes y alternativos caminos hacia el socialismo; la desmitificación de Stalin en el conjunto de la Revolución soviética[9]; el reconocimiento de los crímenes cometidos bajo el estalinismo; y, finalmente, una cierta tolerancia y apertura del régimen[10]. Esta circunstancia vino a coincidir con la mejora de las condiciones del padre de Jonas en prisión, cuyos detalles también se describirán de manera exhaustiva llegado el momento. Asimismo, en esos años, el grupo clandestino al que pertenece Jonas, la Odradek, integrado por varios jóvenes que se reúnen episódicamente para leer obras literarias «prohibidas» en parques públicos, desarrolla sus actividades de manera más intensa ante la laxitud de los soldados soviéticos y la policía. La relajación relativa en el control por las autoridades se percibe en hechos significativos, como la traducción de obras proscritas por el gobierno comunista por parte del librero Pinkel, entre las cuales se cuenta *Doctor Zhivago* de Boris Pasternak[11].

Este clima originó un cierto despertar de la adormecida conciencia de la sociedad checoslovaca, añorante de la libertad y la efervescencia intelectual que había protagonizado antes de la II Guerra Mundial. Es preciso matizar, no obstante, que el secretario general del Partido Comunista checoslovaco, Antonin Novotni, aplazó la desestalinización del país hasta 1962: el nivel de la represión durante los años previos había sido tan elevado, afectando a un volumen de población tan nutrido, que se temía que la revisión crítica del estalinismo provocara una reacción en masa entre la sociedad local. Así se explica que, en el momento en que se producía la defenestración de Jrushchov en 1964 y el golpe que aupó al poder en Moscú a Leónidas Brezhnev, Checoslovaquia continuara aún caminando por la senda del aperturismo. Brezhnev seguía muy de cerca los acontecimientos de Praga y Bratislava, pues consideraba a aquellos territorios como los más díscolos del Pacto de Varsovia. Ya en 1963 se había celebrado un encuentro literario y científico sobre la figura de Franz Kafka, que suponía un hito sin precedentes en la historia de la dominación comunista en el país. Los acontecimientos se precipitaron en los años venideros, ya que, para empezar, Novotni debía implantar un programa de reformas económicas dominado por la descentralización en la toma de decisiones, a lo cual era reticente. Sin embargo, la sociedad civil lo reclamaba, considerando el estado de postración económica en que se encontraba el país. Las protestas estudiantiles en las calles evidenciaron su incapacidad para entender la situación, mientras Brezhnev marcaba distancias con él. En enero de 1968 los cuadros del Partido Comunista eligieron como nuevo secretario general a Alexander Dubcek; dos meses después, el propio

[9] HOBSBAWM, Eric J. *The Age of Extremes, 1914-1991*. Londres, Abacus, 1995, pp. 287-319.

[10] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 310-311; SMITH, Kathleen E. *Moscow 1956: The Silenced Spring*. Cambridge, Harvard University Press, 2017.

[11] PASTERNAK, Boris. *El Doctor Zhivago*. Montevideo, Minerva, 1958.

Novotni fue obligado a dimitir de la presidencia del país, sustituyéndole el general Ludvik Svoboda[12]. El telón de fondo para los sucesos de la Primavera de Praga, de la que me ocupo en el siguiente epígrafe, estaba ya definido.

Para concluir este primer epígrafe, es preciso conocer el contexto personal del autor de la obra analizada, que ayuda a entender su interés por este periodo y escenario. Como recoge en el prólogo a la edición integral de *Jonas Fink*, Vittorio Giardino nació en Bolonia en 1947, cuando los sucesos históricos relatados comenzaban a desarrollarse, y se graduó en ingeniería electrónica. Hasta los 31 años trabajó como profesional del sector, motivo por el cual viajó por toda Europa, a ambos lados del telón de acero, sobre todo en la década de 1970. Fue precisamente entonces cuando recorrió la frontera checoslovaca, aunque antes había transitado por Hungría y Bulgaria. Siempre había interpretado de manera frívola las implicaciones de aquella línea de demarcación, pero súbitamente la presencia de los controles militares cerca de Brno, además de la actitud timorata y reservada de la población local ante los soldados con uniforme soviético, le hicieron despertar a la realidad de aquellas gentes. Estas se habían entregado a Hitler en 1938, sin que la ya prácticamente inexistente Sociedad de Naciones hiciera nada para defenderlos, y habían despertado en 1945 a una nueva realidad esperanzadora tras la caída del III Reich, que se disipó en 1948 con el golpe de Estado del Partido Comunista.

A finales de los años 1970, con una vida familiar consolidada y una larga carrera profesional a sus espaldas en el sector de la electrónica y la robótica, Giardino se vio fuertemente influido por el llamado *movimento* italiano de 1977. Interpretado tradicionalmente como un epígono del Mayo del 68 francés, aquel episodio histórico de protesta juvenil y estudiantil, de naturaleza antisistémica, en un contexto de crisis financiera internacional, le movería a intentar cambiar su propio estilo de vida y a retomar su pasión por la historieta. Lo hizo primero como dibujante en sus ratos libres, aunque con escaso éxito, y a partir de 1978 como historietista a tiempo completo, gracias a los ahorros de los que disponía y al apoyo editorial inicial de la revista *La città futura*, uno de los órganos de expresión de la Federazione Giovanile Comunista[13]. En el caso concreto de *Jonas Fink*, que comenzó a publicar en 1993 en *Il Griffo*, fue su conciencia de la circunstancia de los países del socialismo real y del drama de la censura, en una experiencia que el propio Giardino tildó de orwelliana cuando visitó aquellos territorios, la que le llevó a dar testimonio del sufrimiento de los pueblos sometidos a semejante tiranía. En este sentido, a decir de Pepe Gálvez, estaríamos ante uno de los ejemplos de «la historia como espejo» en la obra del autor, puesto que asistiríamos a una reconstrucción e interpretación del pasado reciente para explicarse a sí mismo las circunstancias y los hechos relatados[14].

[12] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 437-441; CONNELLY, John. *From Peoples into Nations. A History of Eastern Europe.* Princeton y Oxford, Princeton University Press, 2020, pp. 622-647.

[13] GÁLVEZ, Pepe. *Vittorio Giardino. Variaciones sobre la línea clara.* Léon, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León – EOLAS/Grafikalismos, 2019, pp. 15-23.

[14] GIARDINO, Vittorio. *Jonas Fink. Una vida interrumpida. Edición integral.* Barcelona, Norma Editorial, 2019. Traducción de Gema Moraleda y Enrique S. Albulí, pp. 5-10; GÁLVEZ, Pepe. *Op. cit.*, pp. 158-161.

La historia contada en *Jonas Fink. Una vida interrumpida*

En las próximas páginas presento, en primer lugar, el elenco de personajes que jalonan la novela gráfica para, a continuación, analizar los acontecimientos históricos que se recrean en ella, desde la óptica de sus protagonistas. Como indicaba en el epígrafe anterior, el análisis de la imagen y del tratamiento de los temas por Vittorio Giardino se incardina en dicho estudio.

Las gentes, justo al otro lado del telón de acero

Considerando la disposición de la historia, así como la naturaleza misma de la sociedad checoslovaca y las circunstancias que rodean a los Fink, parece oportuno presentar a los personajes, reales y ficticios, agrupados en «familias» o «grupos de afinidad». Se trata de los círculos con los que el protagonista, Jonas, tiene relación a lo largo de su trayectoria vital. Conviene, en consecuencia, empezar por su círculo más cercano, esto es, el que corresponde a su propia familia, compuesta por tres individuos: su padre, Arthur Fink; su madre, Edith Fink; y el hijo único de ambos, Jonas Fink. Aunque aparece en cinco momentos de la obra, en los tres últimos en elipsis, Arthur Fink es el personaje que da sentido a la trama, pues la vida de Jonas Fink y de su madre se ve radicalmente condicionada por su catalogación como disidente y su envío a prisión[15]. De hecho, Jonas es un prometedor estudiante cuyas opciones de proseguir sus estudios, gracias a una beca del gobierno, se ven anuladas tras el arresto de Arthur Fink, a la par que su madre, Edith, pierde su trabajo como profesora de francés por el mismo motivo.

La representación del padre de Jonas se hace de manera que el lector pueda encontrar rápidamente a otros referentes similares en la historia reciente, real o literaria. El primer personaje que viene a la mente cuando se analiza el carácter y las vicisitudes a las que se enfrenta Arthur Fink es el doctor Yuri Zhivago, protagonista de la novela *Doctor Zhivago*[16]. Nos encontramos ante un individuo culto, pacífico, familiar y de maneras refinadas, cuya mirada transmite ternura, racionalidad y cierto sentido de fatalidad. El tratamiento estilístico del padre Fink, que se puede hacer extensivo a toda la novela, está marcado por el predominio de la línea clara. Como será constante en toda la obra de Giardino, siguiendo el análisis de Gálvez[17], el autor ofrece, de un lado, un cierto afán de discreción en la medida en que aspira a evitar que el dibujo destaque sobre la narración. De otro lado, la seducción, pues su tratamiento de la línea clara se aborda de manera que cada viñeta ofrece una multitud de detalles y puntos de vista de cara al espectador, convirtiéndose en una suerte de mini-historieta en sí misma. Ello se combina con una exquisita elección tanto del argumento de la obra como de las secuencias que desarrollan la trama, cada

[15] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 15-17, 23, 52-60, 167-168, 192-193. En la tercera referencia, un compañero de celda de Arthur Fink, que ha sido puesto en libertad, se encuentra con Edith Fink, le traslada un mensaje escrito de su marido y le concreta los motivos de la condena. En la cuarta, durante la solicitud de redención póstuma por parte de Jonas, que le es denegada. En la quinta y última, a través del testimonio del doctor Hrob, psiquiatra responsable de la clínica donde Edith Fink pasa sus últimos días, aquejada de demencia. El facultativo confiesa a Jonas los motivos reales de la detención de su padre, a quien conoció; sobre ellos, hablaré en la siguiente sección.

[16] *Ibid.*, p. 142.

[17] GÁLVEZ, Pepe. *Op. cit.*, pp. 161-166.

una de ellas introductora y conductora natural hacia la viñeta siguiente[18]. Ha de hacerse notar, asimismo, que junto a la estructura clásica de cada página, marcada por el enrejado uniforme, encontramos en la obra que nos ocupa otro rasgo de Giardino: su apuesta por la heterogeneidad, introduciendo alteraciones en dicha disposición tradicional para pausar el ritmo de lectura y llamar la atención del lector sobre escenas y elementos específicos, como sucedería, conforme subrayó también Pepe Gálvez, en el polígono agudo de la página 147, empleado para recalcar una escena de violencia[19].

Edith Fink, madre de nuestro protagonista, responde al mismo perfil social, económico y cultural que su marido: judía, de origen austriaco, pertenece a una familia acomodada y trabaja como profesora de francés. Pese a representar un prototipo de mujer «moderna», con trabajo propio y alejada del entorno doméstico, en la escena inicial se la ve como encarnación aún de ciertos prototipos, caracterizados por sustantivos calificativos como la fragilidad, la vulnerabilidad o la sensibilidad. Dicho estereotipo, no obstante, desaparece con rapidez, pues el arresto de su esposo la convierte en la nueva cabeza de familia, obligada a trabajar para procurar el sustento de su hijo, primero, conservando su posición como profesora de francés hasta que las autoridades le prohíben expresamente dedicarse a la enseñanza, forzándola a emplearse en una fábrica. En este caso concreto, Giardino sabe reflejar los efectos de los padecimientos sobre la salud y sobre el físico de Edith Fink, que sufre una rápida degradación, consecuencia del cansancio, la falta de descanso y el sufrimiento, además de las penurias y las humillaciones a las que deberá hacer frente. Hasta cierto punto, su abnegación en la confección de ropa de abrigo para su marido y en el acopio de víveres para remitirlos a prisión, tras la relajación de su régimen penitenciario a partir de los años 60, la sigue convirtiendo en la personificación del prototipo de «buena esposa»[20]. Al final de sus días, la conciencia del sufrimiento causado por el estado comunista opresor la llevará a perder la razón hasta convertirse, paradójicamente, en enferma de demencia, el mismo mal que su marido trató durante sus años de ejercicio profesional, en sus diferentes variantes.

El personaje de Jonas Fink, protagonista de la novela gráfica, se podría considerar también estereotípico, hasta cierto punto. El lector puede mostrar cierta reserva ante un joven que reúne en sí mismo dos condiciones que le convierten en carácter dramático por antonomasia: la de judío, aunque no practicante, y la de hijo de un preso político, encarcelado bajo la acusación de activista contrarrevolucionario. Sin embargo, en el contexto de la Checoslovaquia comunista, como se ha adelantado en las páginas precedentes, una figura como Jonas Fink sí sería representativa de amplias capas de la población, tanto por la existencia de esa clase media culta y crítica con el régimen, represaliada a lo largo de la década de 1950, como por la presencia población judía en el país en los años centrales del siglo XX. Jonas se sentirá mortificado por la

[18] FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar. *Guía básica del cómic*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999, pp. 85-86; PINTOR IRANZO, Ivan. *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Bellaterra – Castelló de la Plana – Barcelona – Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions – Publicacions de la Universitat Jaume I – Universitat Pompeu Fabra – Publicacions de la Universitat de València, 2018, pp. 401-411. Este último autor menciona algunas obras en las que Vittorio Giardino sí optó por la experimentación estilística, como *Piero, los sueños y el tiempo* (1992).

[19] GÁLVEZ, Pepe. *Op. cit.*, pp. 144-146; GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, p. 141.

[20] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 80-81.

prisión de su padre al principio, que se convierte en un estigma social para él y su madre. Con el tiempo, la tristeza dará paso al resentimiento, pues considerará que la sombra de su padre preso, a quien no volverá a ver, impide a su madre plantearse siquiera la posibilidad de que ellos dos sean felices, a su manera y dentro de sus medios. En este sentido, llama la atención la circunstancia de que el personaje de Jonas siempre, salvo en la escena inicial, que apenas dura dos páginas[21], mantiene un rictus serio; es más, apenas sonríe ni muestra emociones durante la narración.

El siguiente círculo más cercano de los Fink, con el que Jonas entra en contacto de inmediato, lo componen los amigos de la familia. En este grupo de afinidad está integrado, en lo esencial, por cuatro personajes, que procedo a presentar por orden de aparición. El primero de ellos es Hanka, que proporciona ayuda económica a la familia e intercede para que Jonas tenga un primer trabajo como recadero de una costurera[22]. Reaparece hasta en tres ocasiones, la última para reunirse con Jonas y manifestarle su preocupación por la agitación de la que es presa su madre, ya ingresada en la clínica psiquiátrica del doctor Hrob[23]. En segundo lugar, merece una mención especial el fontanero Slavek, hombre de mediana edad y con un evidente problema de alcoholismo, para el que Jonas trabaja en su segundo empleo y con quien acabará asociándose[24]. Destaca porque mantiene una actitud pragmática y surrealista ante la vida, que le lleva a interpretar cuanto acontece a su alrededor con cierta sorna e indiferencia, hasta el punto de la temeridad, en más de una ocasión[25]. Ahora bien, una lectura razonada anima a pensar que, en realidad, la embriaguez aparente no es sino una pose, una suerte de máscara para encubrir su verdadera actitud crítica frente al gobierno y para expresarse con una supuesta ingenuidad que, en sus reflexiones, encierra mucha verdad, además de un compromiso político muy claro. Un ejemplo de ello se ve en el momento en que ofrece su almacén, bajo el puente del ferrocarril, en Vrosovice, para esconder los libros prohibidos que almacena en el sótano el librero Pinkel[26]. Buscando el paralelismo entre su personalidad y otros referentes, se le podría ver como un trasunto Svejk, personaje que da título a la novela *Las aventuras del buen soldado Svejk*, del autor checo Jaroslav Hasek; incluso puede leerse su nombre, Slavek, como una combinación del nombre Svejk y el apellido Hasek[27].

[21] *Ibid.*, pp. 15-16.

[22] *Ibid.*, pp. 28-29.

[23] *Ibid.*, p. 230.

[24] *Ibid.*, pp. 67 y ss.

[25] *Ibid.*, pp. 278-279. En estas páginas, por ejemplo, en plena ocupación soviética tras los sucesos de la Primavera de Praga, Slavek se acerca a unos soldados rusos en la cervecería Kralik y, aprovechando su desconocimiento del idioma checo, se mofa de ellos, preguntándoles si han llegado a Praga buscando un retiro vacacional.

[26] *Ibid.*, pp. 153-154, 256. En esta última página, cuando su amigo Trubka le telefonea para darle la noticia de la invasión soviética en el verano de 1968, Slavek exclama enfurecido porque le han despertado de madrugada: «Eso me pasa por ser amigo de un alcohólico. Mejor emborracharse».

[27] HASEK, Jaroslav. *Las aventuras del buen soldado Svejk*. Madrid, Galaxia Gutenberg, 2020 [1921]; GÁLVEZ, Pepe. *Op. cit.*, p. 87.

Pinkel es el tercer personaje del círculo de amigos de Jonas Fink, a quien el joven conoce cuando acude a su casa a hacer una reparación de fontanería, mientras trabaja para Slavek[28]. Pinkel le emplea en su librería, cuando sabe, de boca del propio Jonas, que es hijo del doctor Fink. El protagonista acaba viendo en él a la figura del padre, a la que extraña visiblemente en tanto que referente vital. Individuo de edad avanzada y ojos cansados, Pinkel aparece como un modesto intelectual en contacto con otros colegas de renombre, como el propio Franz Kafka. Tras la llegada del comunismo, adopta un perfil bajo para gozar de una existencia tranquila. Su única forma de venganza contra el régimen es la compra, distribución y traducción de libros prohibidos por el gobierno, que le lleva a ser vigilado y perseguido e incluso a estar al borde de la prisión. El círculo de amistades se cierra con Fuong, una joven vietnamita llegada a Praga para cursar parte de sus estudios de medicina[29]. Mujer de naturaleza resuelta y pragmática, Jonas parece recobrar la felicidad a su lado, tras la marcha de Tatjana (de la que hablaré seguidamente), pero no representa sino un breve paréntesis en su historia de amor con esta última. Pese a ello, Fuong no le guarda rencor, no solo porque sea consciente de la historia compartida entre Jonas y Tatjana, sino también porque, como ella misma reconoce, habrá de regresar a Vietnam para ayudar a su país en la lucha contra la ocupación estadounidense, lo cual dota a su relación de una inevitable naturaleza efímera[30].

La tercera «familia» de Jonas Fink la constituye la Odradek[31], es decir, el grupo de jóvenes que se reúne en el parque cada semana para declamar y discutir sobre obras literarias de todo género, bien de autores prohibidos, bien de su propia creación, siempre con connotaciones críticas hacia el régimen oficial. En él destacan cuatro componentes, siendo uno de ellos Zdenek, que parece el alma y creador del grupo, quien inicialmente muestra cierta antipatía hacia Jonas, aunque acaban haciéndose amigos íntimos. Zdenek es hijo del señor Martinek, que proporciona libros prohibidos a Pinkel, y acabará siendo represaliado y torturado hasta la muerte, tras la invasión soviética en agosto de 1968[32]. El segundo integrante reseñable es Jiri, el amigo de infancia de Jonas, cuyos padres le prohibieron seguir viéndose con este último tras la prisión de Arthur Fink[33]; gracias a él, Jonas entrará en el grupo. La tercera es Alena, que entabla una estrecha amistad con Jonas y en el futuro trabajará como periodista radiofónica en Radio Praga, desafiando a las tropas soviéticas tras la invasión en 1968[34]. Finalmente, ha de mencionarse al personaje de Tatjana Gostrova, hija del agregado comercial de la embajada soviética en Praga[35]. De naturaleza contestataria y reservada, Jonas se enamora de ella, lo cual provoca la oposición

[28] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 71-72.

[29] *Ibid.*, pp. 161 y ss.

[30] *Ibid.*, p. 186; BAKER, Mark. *Nam: la Guerra de Vietnam en palabras de los hombres y mujeres que lucharon en ella.* Barcelona, Contra, 2020 [1981].

[31] El grupo toma su nombre del personaje del mismo nombre, que aparece en el relato *Las preocupaciones de un padre de familia* de Kafka.

[32] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 142 y ss.

[33] *Ibid.*, p. 20.

[34] *Ibid.*, pp. 266, 286, 298.

[35] *Ibid.*, pp. 110-111.

de sus padres y su regreso a Moscú. Reaparecerá en Praga, casada y con un hijo, en plena Primavera del 68, reencontrándose con Jonas[36].

Para concluir esta sección, la cuarta y última «familia» a la que se vincula Jonas Fink corresponde a los *apparatchiks,* que propiciaron la caída en desgracia de su padre y que seguirán sus pasos de cerca, hasta su marcha de la capital checoslovaca. El primero es Muda, oscuro funcionario del régimen, que advertirá a Edith Fink sobre lo inconveniente de seguir escribiendo cartas para pedir la rehabilitación de su marido[37]. Años después, vigilará estrechamente a Jonas, en diferentes momentos de su vida. De carácter adusto e inflexible, será el encargado de torturar a Zdenek Martinek, empujándole al suicidio[38]. Muda parece trabajar al servicio del «camarada» Cesma, funcionario de rango mayor, el cual podría ser el responsable de la policía política, considerando las labores a las que se dedica, la gente con la que trata y las órdenes que transmite. Con él colabora estrechamente el profesor Bauer, a cargo de la censura, que conoce muy bien tanto a Martinek, padre de Zdenek, como a la *Odradek* y al librero Pinkel. De un diálogo entre ambos se deduce que fueron amigos en su juventud, pero Bauer optó por servir al régimen como censor, en lugar de contribuir a la defensa de la libertad de creación y de expresión[39]. Muda, Cesma y Bauer planearán, desde dentro, la preparación de la invasión soviética, para lo cual contarán con el apoyo de Duzin, llegado directamente de Moscú, un individuo sin escrúpulos y capaz de cualquier cosa con tal de servir a los intereses de la que considera «su patria»[40]. Pese a carecer de rango oficial en el régimen, no ha de perderse de vista la figura de los confidentes e informantes, en este caso dos: Kirill Fjodorovic Vorozov, corresponsal del diario *Pravda*, principal periódico ruso; y Libuse, pareja de Zdenek Martinek, que reporta directamente a Muda las actividades del grupo Odradek y, de manera indirecta, provoca la muerte de aquel. En este punto conviene señalar que el autor no duda en caracterizar a Libuse como un personaje lleno de connotaciones negativas, perceptibles en su imagen frívola (maquillaje, vestimenta, obsesión por la moda en un París azotado por los ecos de Mayo del 68…), condicionando así desde el principio la actitud del lector hacia ella.

Los hechos

En esta sección, procederé conforme al orden que Giardino sigue en la narración, articulando el texto en cuatro partes: «La infancia», «La adolescencia», «La juventud» y «El librero de Praga». En la primera, «La infancia»[41], se aborda brevemente la caída en desgracia del doctor Arthur Fink, así como la vida de penurias que su esposa Edith y su hijo Jonas deberán afrontar en adelante. Como se ha señalado con anterioridad, estos episodios coinciden con la toma del poder por la fuerza por el Partido Comunista de Checoslovaquia en 1948, en un momento en

[36] *Ibid.*, pp. 161 y ss.

[37] *Ibid.*, pp. 48-49.

[38] *Ibid.*, pp. 294-296.

[39] *Ibid.*, pp. 129-130. Esta es la primera aparición de ambos personajes, que reaparecen en diferentes momentos del relato.

[40] *Ibid.*, pp. 189-190.

[41] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 15-60.

que la confrontación entre el mundo comunista y el capitalista se recrudecía en Centroeuropa, tras la crisis de Berlín y la partición de Alemania en dos[42]. Las purgas que siguieron a la instauración del gobierno comunista checoslovaco se caracterizaron por la forma indiscriminada en que se identificó a los supuestos disidentes, empleando para ello criterios ilustrativos de la mentalidad de las autoridades de Praga, Bratislava y, en última instancia, de Moscú. Estas consideraban peligrosos y, en consecuencia, «eliminables», a los intelectuales, a la burguesía acomodada y a los judíos, siendo los Fink un núcleo familiar que encarnaba las tres condiciones. Como he debatido con anterioridad, podría discutirse hasta qué extremo la condición de la familia Fink está forzada por el autor para convertirla en la quintaesencia de la marginalidad, pero, considerando el escenario checoslovaco, esta situación debió ser más la norma que la excepción.

En la segunda parte, «La adolescencia»[43], el joven Jonas intenta salir adelante en los complejos años de la posguerra, en los que ha de acometerse la reconstrucción de los países afectados por ella, haciendo frente a la carestía. La sombra de la condena de Arthur Fink sigue planeando sobre la familia, pues las autoridades checoslovacas no se contentan con haber descabezado a los Fink, sino que además persiguen su absoluta humillación, obligando a Edith a abandonar las clases de francés para trabajar en una fábrica. Y Jonas, adolescente, que tenía ante sí un futuro prometedor en la escuela, debe abandonarla, dado que el *establishment* considera que su expediente no es meritorio. En el fondo, consideran los burócratas, no se trata sino de un niño de clase acomodada, cuya cultura se ha desarrollado en condiciones relativamente «fáciles», puesto que ha vivido siempre rodeado de libros, como ellos dicen, a diferencia de los hijos de la clase trabajadora[44]. Por esta razón, mientras sus amigos, entre quienes destaca Jiri, acuden a la escuela secundaria, Jonas deberá trabajar, primero como recadero de la modista Turekova, para después emplearse en la construcción, y finalmente en la fontanería de la mano del que será uno de sus grandes amigos, el ya citado Slavek. En plena adolescencia se asiste a la distensión entre el Este y el Oeste, gracias a las labores diplomáticas de Jrushchov y de John F. Kennedy/Lyndon B. Johnson, respectivamente, hasta que en 1964 se produzca el relevo forzoso del dirigente soviético, por obra del golpe que aupó al poder a Leónidas Brezhnev. No obstante, la apertura relativa del régimen comunista checoslovaco, que tardará unos años en materializarse, favorecerá una cierta tolerancia traducida en dos acontecimientos esenciales en la vida de Jonas: de un lado, la relajación, aunque muy limitada, del régimen penitenciario al que se somete su padre; de otro lado, una frenética actividad cultural, especialmente entre la juventud, que le llevará a contactar con la Odradek. Gracias a esta última, retomará el contacto con Jiri, conocerá a Alena y Zdenek y, sobre todo, entablará una relación con Tatjana[45].

El enamoramiento de Jonas es el punto de inflexión que Vittorio Giardino emplea como transición entre la segunda parte de la narración y la tercera, titulada «La juventud»[46]. En esta su relación con Tatjana cobra un protagonismo mayor; de su mano, se estudia con mayor profundidad el ambiente de la disidencia intelectual en la Praga de la época. Tatjana es el enlace con

[42] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 180-181, 200-201; APPLEBAUM, Anne. *Op. cit.*, pp. 201-206, 286-288.

[43] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 63-106.

[44] *Ibid.*, p. 21.

[45] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 310-311; SMITH, Kathleen. *Op. cit.*

[46] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 109-158.

la Odradek, a la que Jonas llega sin demasiada conciencia política, pese a su condición de hijo de un represaliado o precisamente por ella, pero su implicación crecerá por un motivo meramente sentimental. Justo el componente sentimental sirve de vehículo para hacer que el joven Jonas Fink vuelva a salir a la palestra en los ficheros de la policía política, convirtiéndose en objeto de vigilancia por el agente Muda, brazo ejecutor del Estado Mayor checoslovaco. La nueva perspectiva comprometida de Jonas permite al lector acercarse a la actividad clandestina del librero Pinkel, traductor de obras prohibidas por el régimen, y a su círculo de amigos de confianza. Entre estos destaca Martinek, padre del joven Zdenek, miembro de la Odradek, quien facilita a Pinkel parte del material ilegal que guarda en el sótano, donde además se ocupa de sus traducciones. Aunque no lo he mencionado en la sección precedente, ahora es preciso detenerse en la figura del barrendero Blodek, un antiguo poeta del círculo al que pertenecía el propio Pinkel, que fue purgado por el régimen y obligado a ocuparse en una labor manual y, hasta cierto punto, degradante.

El diálogo del reencuentro entre Pinkel y Blodek interesa[47] porque recoge en tan solo dos páginas el drama de los intelectuales checoslovacos que se atrevieron a levantar la voz contra el comunismo. Para empezar, Blodek reaparece e interpela a Pinkel al grito de «¡Eh, refractario!», aludiendo a la consideración que este último merece por las autoridades, en tanto que supuesto amigo de la contrarrevolución, en la medida en que no comulga con los principios impuestos desde Moscú. Pinkel le recuerda que todos sus amigos estuvieron preocupados por él, dándole por «desaparecido», un término que, en el mundo totalitario, tiene unas connotaciones diferentes a las atribuibles desde nuestra sociedad: el desaparecido es el individuo que ha sido eliminado físicamente, sin que las autoridades, responsables de su muerte (bien por tortura, bien por el sometimiento a un régimen carcelario inhumano o por una combinación de ambas), den noticia de su paradero a sus familiares y allegados. De este modo, la persona en cuestión «desaparece» sin dejar rastro, siendo objeto de una suerte de *damnatio memoriae* que, desde la óptica de quienes la llevan a cabo, contribuirá a que su nombre se diluya en el tiempo. Blodek bromea y confiesa que ha estado dedicado a un trabajo «de utilidad social», lo cual implica una nueva crítica directa al sistema, dispuesto a eliminar a los representantes de la intelectualidad burguesa, encomendados, según la burocracia soviética, a cultivar el arte por el arte, en sí mismo, sin exaltar las conquistas de la clase trabajadora y, por tanto, inútil. En el fondo, se trata de una condena similar a la que sufriría el personaje de Yuri Zhivago en la novela de Pasternak.

La despedida de este primer encuentro es amarga, porque Blodek habla con Pinkel de *El paseo*, de Robert Walser, sobre cuya calidad habría discutido con Franz Kafka durante los años previos a la II Guerra Mundial. Interesado por contactar con Walser, Pinkel le informa de que se halla ingresado en una clínica psiquiátrica en Herisau, donde pasará sus últimos días, aquejado de esquizofrenia[48]. Nuevamente, la enfermedad mental tiene connotaciones diferentes en el lado este del telón de acero, donde se catalogaba a algunos disidentes como dementes, con el fin de justificar su sometimiento a tratamientos de choque que, con frecuencia, acababan con la muerte del internado. Así se colige de la conversación que, ya en su madurez, Jonas tendrá con el doctor

[47] *Ibid.*, pp. 114-115.

[48] SEELIG, Carl. *Walks with Walser*. Cambridge, New Directions, 2017 [1957].

Hrob, en su visita a su madre, internada también en una clínica psiquiátrica[49]. Hrob confiesa que forma parte de la comisión encargada de juzgar sobre la redención de Arthur Fink y enumera a Jonas los motivos por los que su padre fue purgado: había leído a autores mal vistos por el régimen, como Sigmund Freud, y se atrevió a cuestionar los diagnósticos aplicados en las clínicas psiquiátricas para justificar el internamiento de los disidentes políticos, a los que se sometía a duras terapias con el fin de anular su personalidad y, en última instancia, de eliminarlos físicamente. La frase con la que el poeta Blodek abandona la librería de Pinkel es lapidaria: «Un intelectual es y seguirá siendo siempre indefectiblemente corrupto». Cuando reaparezca, en la cuarta y última parte de la novela gráfica, será para convertirse brevemente en un individuo rehabilitado al calor de la liberalización del régimen en los años 1960 hasta que, en el verano de 1968, en plena invasión soviética, será detenido de nuevo, desconociéndose su paradero definitivo[50].

Como se anticipaba en las páginas precedentes, la historia de amor entre Jonas y Tatjana ocupa buena parte de la historia de «La juventud». El protagonista será descubierto por el padre de Tatjana, Gostrov, a instancias de su esposa. El padre de la muchacha trabaja como agregado comercial de la embajada rusa en Praga y, cuando conoce la situación social y económica de Fink, monta en cólera, prohibiendo los encuentros de su hija y de Jonas. Ante la imposibilidad de mantenerlos alejados, Tatjana y su familia acabarán regresando a Moscú súbitamente. Ahora bien, el daño ya estaba hecho, pues las reuniones de la Odradek acabarían siendo determinantes para que la policía catalogara al grupo entre los disidentes. El motivo fue más bien trivial: en su huida de dos oficiales soviéticos, los jóvenes dejaron caer un ejemplar de *Oscuridad a Mediodía*, también conocida bajo el título *El cero y el infinito*, de Arthur Koestler[51]. Casi una década después, los burócratas soviéticos aprovecharían la invasión de Praga para intentar purgar a todos los integrantes de la organización juvenil. Como se deduce de lo dicho y tal y como se indicó en la sección anterior, será en esta etapa cuando el compromiso político de Jonas alcance su grado máximo, ofreciéndose a esconder los libros clandestinos de Pinkel en el almacén de su amigo Slavek, con la colaboración inestimable de sus compañeros de la Odradek. Podría decirse, pues, que la relación con Tatjana, así como el peligro inminente de la ruptura por imposición del padre de aquella, sirven también de hito para marcar la transición del protagonista de la adolescencia a la madurez, que centrará la última parte de la obra.

Titulada «El librero de Praga»[52], la cuarta parte abarca desde la juventud tardía de Jonas Fink, correspondiente a sus veinte años, hasta la mediana edad cuando regresa a Praga desde su exilio parisino, acompañado de su familia. Pese a su extensión, la trama se desarrolla casi de manera exclusiva en el verano de 1968, en el contexto de los sucesos conocidos como la Primavera de Praga. Puesto que, en 1950, cuando su padre fue detenido, el protagonista contaba tan solo diez años, en la fecha en que se desarrolla esta acción tenía 28 años. Quizá en este punto sí se pueda observar un intento más acusado de Giardino de convertir al joven en la encarnación de los estereotipos de su época y país, puesto que le hace tener una relación con la muchacha vietnamita

[49] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 192-193.

[50] *Ibid.*, p. 259.

[51] KOESTLER, Arthur. *El cero y el infinito*. Madrid, Penguin Random House, 2011 [1941].

[52] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 161-321.

Fuong. Obviamente, este hecho sirve para subrayar la solidaridad entre todos los países de la órbita comunista, en un momento en que la guerra de Vietnam atravesaba su momento más crítico, tras el recrudecimiento de las hostilidades entre Estados Unidos y el gobierno de Vietnam del Norte, a raíz del incidente del golfo de Tonkín, entre julio y agosto de 1964. Recuérdese que este acontecimiento fue el *casus belli* aducido por el gobierno norvietnamita para emprender su ofensiva contra el sur y contra sus aliados estadounidenses, al mismo tiempo que constituía la justificación idónea para que el Congreso de Estados Unidos autorizase al gobierno de Johnson a enviar armas al régimen de Saigón[53]. Asimismo, el año de 1968 vería el inicio de la Ofensiva del Tet a cargo del ejército de Hanoi, que se prolongaría entre enero y septiembre, diezmando significativamente las tropas estadounidenses. Ello provocó un auténtico *shock* en la opinión pública norteamericana, que pudo ver las imágenes de la masacre de sus soldados en directo en televisión.

La relación entre Jonas y Fuong atraviesa por un periodo de estabilidad y aparente satisfacción mutua, coincidente con el momento álgido de la apertura de Checoslovaquia a las corrientes de pensamiento críticas con los postulados de Moscú. Recuérdese que estos eran los ecos del reformismo y el deshielo favorecidos por Jrushchov, que en Praga y Bratislava tardaron en ponerse en práctica ante la indecisión de Novotni, empujado este año a dimitir, siendo sustituido por Dubcek al frente del Partido Comunista y por Svoboda en la presidencia del país. Resulta interesante, por una parte, cómo los sectores inmovilistas del comunismo checoslovaco, representados por los personajes ficticios del agente Muda y su superior, el camarada Cesma, ambos supeditados a Duzin como comisionado de Moscú. Traman en secreto el aplastamiento del aperturismo mediante el envío de tanques desde la capital soviética, reeditando la invasión de Budapest de octubre de 1956[54]. Por otra parte, llama la atención que, mientras esto sucede, los elementos discordantes de la órbita soviética —de manera significativa Josip Broz, *Tito*, en Yugoslavia, y Nicolae Ceaucescu, en Rumanía— muestren su apoyo a la población checoslovaca, acudiendo en una visita oficial a Praga poco antes de la invasión[55]. Precisamente la cobertura mediática de aquellas visitas oficiales llevaría a Tatjana, ya casada y con un hijo, de vuelta a Praga, donde se reencuentra con Jonas y esto da lugar a que retomen una relación interrumpida a la fuerza durante más de diez años.

Asimismo, ha de destacarse que la Primavera de Praga ocurriría en paralelo primero, y a continuación después, de los sucesos conocidos como Mayo del 68 o Primavera del 68 en el mundo occidental. No por casualidad Giardino, con el fin de subrayar la permeabilidad de la frontera checoslovaca hacia las ideas del otro lado del telón de acero, hace coincidir el estallido social y la represión soviética con el regreso a Praga de Zdenek Martinek y su pareja Libuse del Festival de Teatro de Avignon. Este evento cultural se había inaugurado en 1947 y jugó un papel esencial

[53] MOÏSE, Edwin E. *Tonkin Gulf and the Escalation of the Vietnam War*. Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1996.

[54] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 437-441; CONNELLY, John. *Op. cit.*, pp. 622-647.

[55] GIL PECHARROMÁN, Julio. «Los Balcanes Contemporáneos (I y II)», en *Cuadernos de Historia 16*, n.º 16 (1994), pp. 236-237.; PINTO TORTOSA, Antonio Jesús. *Op. cit.*, pp. 121-123; LINZ, Juan y STEPAN, Alfred. «The Effects of Totalitarianism-cum-Sultanism on Democratic Transition: Romania», en LINZ, Juan y STEPAN, Alfred. *Problems of Democratic Transition and Consolidation. Southern Europe, Southern America and Post-Communist Europe*. Boston, The John Hopkins University Press, 1996, pp. 235-254, 344-365.

en aquel movimiento contracultural tejido en torno, entre otras motivaciones, a la protesta global de la juventud y la clase trabajadora contra las tensiones bipolares, cuyo epígono era en aquel momento la guerra de Vietnam[56]. De un lado, la represión y sus ejecutores, sea entre la élite comunista o sea entre la masa de confidentes y, de otro lado, la suerte de los opositores, de manera destacada el propio Martinek hijo, han ocupado parte de mi análisis en la sección anterior, de modo que procedo a relatar el final de la trama, que traslada al lector a la década de 1990. La narración de la historia conjunta de Jonas y Tatjana se interrumpe de manera abrupta de nuevo, en esta ocasión cuando ambos se refugian en el salón de los espejos para huir de las cargas policiales y de los tanques soviéticos. Es entonces cuando ella, sintiendo que todo está perdido, incluso su amistad con Alena, que la ve como una fiel sierva de Moscú desde las páginas del *Izvetia*, revela a Jonas su matrimonio y la existencia de su hijo; acto seguido, desaparece[57].

Sigue una página en blanco y negro[58], en la que se observa el devenir del bloque oriental entre 1969 y 1991, destacando la labor en la caída del comunismo de figuras como Vaclav Havel, Lech Walesa o Mijaíl Gorbachov, cada uno de ellos peculiar por su papel específico en el proceso. El primero, como intelectual opositor, apresado a finales de la década de los años 70, el segundo como luchador sindical y líder de Solidarnosc, que acabó convertido en presidente democrático de la Polonia postcomunista, y el tercero como último secretario general del Partido Comunista de la Unión Soviética que, con su programa articulado en torno a la *perestroika* y el *glasnost,* consiguió desmontar el régimen soviético desde dentro[59]. Acto seguido, a partir de la página 309, encontramos a un Jonas Fink ya en su mediana edad, casado y con un hijo, Didier, que probablemente tenga los mismos años que él cuando sufrió la prisión de su padre. Este Jonas Fink ya maduro decide regresar a Praga. Reproduciendo el drama retratado, entre otros, por Svetlana Aleksiévich[60], Jonas Fink encuentra una Praga postcomunista en la cual el sueño de la libertad y la democracia ha quedado empañado por la dialéctica del libre mercado. Este ha hecho presa de la sociedad postsoviética para desarrollar el consumismo voraz en una población empobrecida, que se debate entre la alabanza de las supuestas «conquistas» de la democracia y la añoranza de los «tiempos mejores». La fascinación del pequeño Didier contrasta con la decepción de Jonas, solo atenuada por la gratitud del encuentro con los supervivientes de la Odradek[61]. Así y todo, habrá de afrontar los reproches de Alena, quien le responsabiliza tanto de la detención y desaparición de Tatjana, objeto de una purga en Moscú, como de la detención y deportación de Fuong.

La última escena es la mejor representación del final definitivo de la era soviética: el reencuentro entre Jonas y el antiguo agente Muda, ahora marginado y tildado de colaborador con el régimen opresor. Este último intentará defender la justicia de su causa ante Fink, quien hace oídos sordos ante su apología de la lealtad al aparato del partido, decidiendo marchar con su familia de un ambiente que considera opresor. Cuando se despiden, Muda señalará a Jonas como un cobarde

[56] JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 409-421.

[57] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 306-307.

[58] *Ibid.*, p. 308.

[59] HOBSBAWM, Eric J. *Op. cit.*, pp. 476-487; JUDT, Tony. *Op. cit.*, pp. 594-604.

[60] ALEKSIÉVICH, Svetlana. *El fin del "Homo Sovieticus"*. Madrid, Acantilado, 2015.

[61] GIARDINO, Vittorio. *Op. cit.*, pp. 312-314.

ante sus acompañantes, otros individuos nostálgicos del pasado y alcoholizados como él, pero el protagonista ya no le oirá. En el fondo, seguirá pesando sobre Jonas el recuerdo del sufrimiento vivido en aquella ciudad, que contrasta con la visión idealizada del pasado de quienes anhelan el regreso de aquellos supuestos años gloriosos. De ahí la frase final de Jonas, formulada con objeto de dejar atrás su propia memoria y distanciarse de los *apparatchiks*: «No todos recordamos lo mismo».

Conclusiones

El protagonista de la novela histórica cuyo análisis me ha ocupado en esta investigación es un apátrida permanente, al menos desde que las circunstancias vitales le obligan a adquirir uso de razón de manera brusca, tras la detención de su padre, el doctor Arthur Fink. En primera instancia, Jonas y su madre Edith son objeto de marginación y humillación por las autoridades checoslovacas, en particular, y soviéticas, en general, porque su consideración como familia de clase media, de base intelectual y ascendencia judía les convierte en dos individuos que «no tienen sitio» en la sociedad comunista. Una situación que se traslada a la vida cotidiana en circunstancias tan evidentes como el cambio obligado de residencia o los diferentes trabajos, todos ellos inestables, en los que el todavía niño se desempeña antes de encontrar la estabilidad, junto al librero Pinkel. Entonces, por segunda vez en su vida, ratifica la conciencia de que no pertenece a la ciudad en la que ha nacido, pues la vigilancia de las autoridades, unida a las condiciones padecidas por su padre en prisión, por su madre y él mismo bajo el comunismo, le impiden disfrutar de la tranquilidad propia de quien «ha encontrado su sitio» en el mundo.

En tercer lugar, cuando conoce a los miembros de la Odradek, se integrará en el grupo también desde una posición de *outsider*: su formación intelectual infantil queda ya lejos y apenas tiene tiempo ni recursos para leer, frente a aquellos jóvenes, que sí pueden permitirse tales lujos y, en consecuencia, no lo acogen de buena gana en el grupo, al menos inicialmente. Solo su compromiso, evidenciado en el ocultamiento de los libros prohibidos de Pinkel, relanzará su figura ante Jiri, Zdenek, Alena, Tatjana y los demás. Por añadidura, su enamoramiento de Tatjana y la tormentosa relación que vive con ella subrayan su pertenencia a mundos distintos, no solo desde el punto de vista material, sino también desde una perspectiva metafísica. En cuarto lugar, cuando se inicia la trama de «El librero de Praga», esto es, el único momento en su vida en el que parece haber alcanzado la tranquilidad y la estabilidad, merced a la relajación del régimen comunista checoslovaco, parece vivir agitado por la intranquilidad y la disconformidad de quien busca aquello que le fue arrebatado. No en vano, su relación con Fuong hablaría de un individuo incapaz de encontrar la satisfacción en un sistema que no ha hecho más que oprimirle. Bastarán la reaparición de Tatjana y la invasión soviética para que, por fin, se decida a dar el paso de huir al exilio.

En quinto y último lugar, al final de la historia, cuando regresa a Praga después de varios años de exilio forzoso en Francia, tampoco encuentra el hogar que había dejado atrás. Al principio, parecería que siente cierta nostalgia por lo que la capital había sido durante su juventud y que echa de menos a personajes como Pinkel o Slavek, que representaron su conexión con la realidad, mientras vivió sacudido por las tribulaciones de la juventud y de la represión. No obstante, el encuentro con Muda le convence de que tampoco aquel es su hogar o al menos ha dejado de

serlo, si es que en algún momento la Praga del telón de acero mereció aquella consideración de su parte. Ni siquiera la visita al cementerio judío, a la tumba de sus padres, le proporciona la paz espiritual que buscaba, pues tampoco fue, ni sus padres lo fueron jamás, un judío practicante. En definitiva, el subtítulo de la novela gráfica, «una vida interrumpida», ilustra a la perfección la historia vital de un individuo cuya existencia se vio truncada por el drama de la represión y la persecución, que le empujaron a sentirse fuera de lugar siempre, tanto en su país natal como en su patria de adopción. En este sentido, Jonas Fink representa la suerte de otros muchos individuos que compartieron en la vida real una experiencia vital similar y a los que el drama del conflicto marcó de manera permanente, desubicándolos social y emocionalmente.

Bibliografía

APPLEBAUM, Anne. *Iron Curtain. The Crushing of Eastern Europe, 1944-1956.* Nueva York, Anchor Books, 2012.

ALEKSIÉVICH, Svetlana. *El fin del "Homo Sovieticus".* Madrid, Acantilado, 2015.

BAKER, Mark. *Nam: la Guerra de Vietnam en palabras de los hombres y mujeres que lucharon en ella.* Barcelona, Contra, 2020 [1981]. Traducción de Darío Martín Pereda y Macián Masip.

CONNELLY, John. *From Peoples into Nations. A History of Eastern Europe.* Princeton y Oxford, Princeton University Press, 2020.

FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar. *Guía básica del cómic.* Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

FURSENKO, Alexandr y NAFTALI, Timothy. *One Hell of a Gamble. Khrushchev, Castro, and Kennedy 1958-1964. The Secret History of the Cuban Missile Crisis.* Londres & Nueva York, John Murray Publishers Ltd., 1997.

GÁLVEZ, Pepe. *Vittorio Giardino. Variaciones sobre la línea clara.* Léon, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León – EOLAS/Grafikalismos, 2019.

GHANDI, Leela. *Postcolonial Theory. A Critical Introduction.* Nueva York, Columbia University Press, 2019 [1998].

GIARDINO, Vittorio. *Jonas Fink. Una vida interrumpida. Edición integral.* Barcelona, Norma Editorial, 2019. Traducción de Gema Moraleda y Enrique S. Albulí.

GIL PECHARROMÁN, Julio. «Los Balcanes Contemporáneos (I y II)», en *Cuadernos de Historia 16*, n.º 16 (1994), pp. 236-237.

HASEK, Jaroslav. *Las aventuras del buen soldado Svejk.* Madrid, Galaxia Gutenberg, 2020 [1921]. Traducción de Monika Zgustova.

HOBSBAWM, Eric J. *The Age of Extremes, 1914-1991.* Londres, Abacus, 1995.

JUDT, Tony. *Postwar. A history of Europe since 1945.* Londres, Vintage Books, 2010.

KOESTLER, Arthur. *El cero y el infinito.* Madrid, Penguin Random House, 2011 [1941]. Traducción de Eugenia Serrano Balanyá.

«La población judía de Europa en 1945», en *Enciclopedia del Holocausto. United States Holocaust Memorial Museum*, s.f. Disponible en https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/remaining-jewish-population-of-europe-in-1945

LINZ, Juan y STEPAN, Alfred. «The Effects of Totalitarianism-cum-Sultanism on Democratic Transition: Romania», en LINZ, Juan y STEPAN, Alfred. *Problems of Democratic Transition and Consolidation. Southern Europe, Southern America and Post-Communist Europe*. Boston, The John Hopkins University Press, 1996, pp. 344-365.

MOÏSE, Edwin E. *Tonkin Gulf and the Escalation of the Vietnam War*. Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1996.

PASTERNAK, Boris. *Doctor Zhivago*. Montevideo, Minerva, 1958.

PINTO TORTOSA, Antonio Jesús. *Una generación entre dos mundos: panorámica del final de la Guerra Fría y el amanecer del siglo XXI en perspectiva millennial*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2023.

PINTOR IRANZO, Ivan. *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Bellaterra – Castelló de la Plana – Barcelona – Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions – Publicacions de la Universitat Jaume I – Universitat Pompeu Fabra – Publicacions de la Universitat de València, 2018.

SEELIG, Carl. *Walks with Walser*. Cambridge, New Directions, 2017 [1957].

SMITH, Kathleen E. *Moscow 1956: The Silenced Spring*. Cambridge, Harvard University Press, 2017.

Los espacios imaginarios en la trilogía de *Lope de Aguirre* (1989-1998) de Felipe Hernández Cava, Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells

The Imaginary Spaces in the Trilogy of Lope de Aguirre *(1989-1998) by Felipe Hernández Cava, Enrique Breccia, Federico del Barrio and Ricard Castells*

Martín Juaristi Garamendi

Universidad de Hong Kong - HKU

Martín Juaristi Garamendi ha dedicado más de quince años a la docencia del español en China, trabajando sucesivamente en la Escuela de Lenguas Extranjeras de Shenzhen (SFLS), la Universidad de Estudios Extranjeros de Tianjin (TJFSU) y la Universidad de Hong Kong (HKU), donde continúa desempeñando su labor como profesor del programa de español. Sus intereses principales incluyen la literatura y los cómics, así como su integración en la enseñanza del español como lengua extranjera. Por este motivo, ha participado como ponente en encuentros académicos sobre cómic y ha organizado charlas y eventos culturales relacionados con este medio. Cuenta con un máster en Literatura Española e Hispanoamericana por la Universidad de Barcelona (UB) y otro en Traducción por la Universidad de Deusto (UD) y, actualmente, está realizando su doctorado en Literatura Comparada y Estudios Literarios en la Universidad del País Vasco (EHU), la misma institución en la que obtuvo su licenciatura en Filología Inglesa.

Fecha de recepción: 22 de agosto de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 26 de enero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2283

Resumen

Este artículo analiza la construcción de los espacios imaginarios en las tres novelas gráficas que el guionista Felipe Hernández Cava dedicó a la figura del conquistador rebelde Lope de Aguirre: *La aventura* (1989), *La conjura* (1993) y *La expiación* (1998). Esta trilogía constituye un objeto de estudio de interés indiscutible por sus notables ambiciones temáticas y formales, así como por el contraste visual entre los estilos de los dibujantes que firman cada entrega —Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells, respectivamente—, tres artistas gráficos que destacan en la historieta hispanoamericana por su originalidad y su virtuosismo expresivo. En consecuencia, supone una aproximación a un espacio histórico, el de la Amazonia de la conquista española, que aprovecha los recursos plásticos y narrativos de la historieta, distinguiéndose así de las presentes en otros medios como la literatura y el cine. Con el fin de fundamentar esta afirmación, en este trabajo se compara la obra estudiada con otros referentes historiográficos, literarios, cinematográficos e historietísticos relacionados con Lope de Aguirre.

Palabras clave: espacios imaginarios, cómic histórico, Lope de Aguirre, Amazonas, crónicas de Indias.

Abstract

This article analyzes the construction of imaginary spaces in the three graphic novels that Felipe Hernández Cava devoted to the figure of the rebellious conquistador Lope de Aguirre: *La Aventura* (1989), *La Conjura* (1993), and *La Expiación* (1998). Hernández Cava's trilogy is worthy of attention due to its notable thematic and formal aspirations, as well as the visual contrast between the styles of the artists that sign each installment (Enrique Breccia, Federico del Barrio, and Ricard Castells, respectively). These three creators stand out in Spanish and Latin American comics for their originality and expressive skill. Their work showcases an approach to the historical space of the Amazon of the Spanish conquest, while taking advantage of the numerous plastic and narrative resources of comics, which distinguishes it from those present in other forms of media such as literature and cinema. To substantiate this affirmation, this work compares Hernández Cava's work with other historiographical, literary, cinematographic and comic references related to Lope de Aguirre.

Keyword: imaginary spaces, historical comic, Lope de Aguirre, Amazon, chronicles of the Indies.

Cita bibliográfica

JUARISTI GARAMENDI, Martin. «Los espacios imaginarios en la trilogía de *Lope de Aguirre* (1989-1998) de Felipe Hernández Cava, Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 118-138.

Introducción

Este trabajo examina la creación de espacios imaginarios en las tres novelas gráficas en las que Felipe Hernández Cava y los dibujantes Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells relataron el ascenso y la caída del conquistador insurrecto Lope de Aguirre: *La aventura* (1989)[1], *La conjura* (1993)[2] y *La expiación* (1998)[3]. Estas obras son merecedoras de análisis debido a sus apreciables innovaciones narrativas en la recreación de hechos históricos, que ya habían sido tratados con relativa amplitud por autores de vanguardia en el cine y la literatura. Por citar solo algunas de las numerosas versiones preexistentes, pueden destacarse las que escritores como Arturo Uslar Pietri[4] o Miguel Otero Silva[5] y cineastas como Werner Herzog[6] o Carlos Saura[7] consagraron a dar su visión personal del episodio histórico, inspirándose con mayor o menor fidelidad en las numerosas relaciones de testigos como Pedrarias de Almesto[8] o Custodio Hernández[9], en los cronistas de la época y los posteriores como Toribio de Ortiguera[10] o Fray Pedro Simón[11] y en historiadores relativamente modernos como Emiliano Jos[12] o Julio Caro Baroja[13].

Los cómics de Hernández Cava consiguen presentar una interpretación original de la historia al aprovechar recursos propios de la historieta, como es el empleo de estilos visuales radicalmente diferentes en cada entrega, a cargo de tres artistas gráficos de marcada personalidad, diferenciándose así de las procedentes de otros medios narrativos. Para respaldar esta afirmación, en

[1] HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y BRECCIA, Enrique. *Lope de Aguirre. La aventura*. Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1989.

[2] HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y DEL BARRIO, Federico. *Lope de Aguirre. La conjura*. Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1993.

[3] HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000.

[4] USLAR PIETRI, Arturo. *El camino de El Dorado*. Buenos Aires, Losada, 1997 [1964].

[5] OTERO SILVA, Miguel. *Lope de Aguirre, príncipe de la libertad*. Barcelona, Seix Barral, 1979.

[6] HERZOG, Werner (dir.). *Aguirre, der Zorn Gottes* [película]. Alemania, Filmverlag der Autoren,1972.

[7] SAURA, Carlos. *El Dorado* [película]. España, Dunlop, 1988.

[8] VÁZQUEZ, Francisco y ALMESTO, Pedrarias. «Francisco Vázquez-Versión Pedrarias de Almesto», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 273-283.

[9] HERNÁNDEZ, Custodio. «Custodio Hernández», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 189-201.

[10] DE ORTIGUERA, Toribio. «Toribio de Ortiguera», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 31-175.

[11] SIMÓN, Pedro. *The Expedition of Pedro de Ursua and Lope de Aguirre in Search of El Dorado and Omagua in 1560–1*. Cambridge, Cambridge University Press, 2011 [1861].

[12] JOS, Emiliano. *La expedicion de Ursua al Dorado y la Rebelion de Lope de Aguirre*. Huesca, Talleres gráficos Editorial V. Campo, 1927; y JOS, Emiliano. *Ciencia y osadia sobre Lope de Aguirre, el Peregrino*. Sevilla, Escuela de Estudios Hispano Americanos, 1950.

[13] CARO BAROJA, Julio. *Lope de Aguirre «Traidor» - Pedro de Ursúa o el caballero*. Madrid, Editor Caro Raggio, 2014 [1968].

este estudio se contrasta la obra analizada con otros referentes historiográficos, literarios, cinematográficos e historietísticos vinculados a Lope de Aguirre como los antes citados.

Aunque solo sea para sortear el equívoco al que puede dar lugar la palabra «imaginario», conviene aclarar que los espacios a los que se alude en el título del artículo no guardan relación con lo fantástico, sino que se refieren, fundamentalmente, a aquellos en los que suceden los acontecimientos históricos narrados en las obras estudiadas. El adjetivo que acompaña a estos espacios alude, por lo tanto, a la forma en la que se recrean sus cualidades físicas, estéticas y socioculturales por medio de la imaginación. Se tratade una noción próxima a la de «paisaje», tal y como lo define el profesor Enrique Fernández Domingo:

> Definimos el paisaje tanto como una perspectiva intelectual situada en el espacio y en el tiempo que [sic] como una abstracción constituida por referentes y procesos culturales. El paisaje, en definitiva, es un sujeto que no existe sin que sea observado, es el encuentro entre un territorio y una mirada[14].

El concepto no es nuevo y ha sido estudiado desde disciplinas tan diversas y aparentemente ajenas entre sí como la arquitectura, la geografía o la teoría literaria, ámbito en el que destaca la aportación de Fernando Aínsa Amigues, impulsor de la llamada «geopoética». Su trabajo proporciona un soporte teórico fundamental para este estudio, ya que atiende a la manera en que los textos o el *logos* dotan de significado al *topos*, los espacios descritos. Este *topos* «llega así a la única liberación posible para un texto: plasmarse en el libro que lo fija y lo difunde, en esa vida propia y tan aleatoria de su destino independiente, cuando alguien distinto a su autor lo lee»[15]. El acercamiento de Aínsa Amigues se ha aplicado fundamentalmente al texto literario novelesco, donde la «emergencia del espacio subjetivo se produce espontánea y —nos atreveríamos a decir— inevitablemente»[16], pero esto no lo hace menos idóneo para el análisis de estos tres cómics de Hernández Cava. Estos cómics pueden ser designados como novelas gráficas por su carácter autoconclusivo, su trascendencia temática, su experimentación formal y narrativa, y las alusiones más o menos directas a diversos antecedentes históricos y literarios. Por otro lado, para Aínsa Amigues, toda descripción de un lugar, incluida su representación gráfica, como la de un mapa[17] o, como se sobreentiende, la de un cómic, es susceptible de ser estudiada desde esta perspectiva, partiendo de que es la representación de una visión subjetiva del mundo y que es susceptible de ser interpretada de forma diferente por cada individuo.

[14] FERNÁNDEZ DOMINGO, Enrique. «El paisaje como construcción cultural: La mirada de los viajeros europeos sobre el lago Titicaca (siglo XIX)», en *Tiempo histórico*, n.º 13 (2016), p.65.

[15] AÍNSA AMIGUES, Fernando. *Del topos al logos. Propuestas de geopoética.* Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2006, p. 14.

[16] AÍNSA AMIGUES, Fernando. «Aproximaciones al espacio literario desde la topofilia y la geopoética», en SÁNCHEZ-HERNÁNDEZ, Sara y AGRAZ ORTIZ, Alba (eds.). *Topografías literarias: el espacio en la literatura hispánica de la Edad Media al siglo XXI.* Madrid, Biblioteca Nueva, 2017. p. 31.

[17] *Ibid.*, p. 27.

Si hay un motivo por el que el enfoque de Aínsa Amigues resulta especialmente adecuado para el estudio de las obras que nos ocupan, es el haber sido expresamente concebido para sintetizar las claves de una poética del paisaje del relato de aventuras:

> El recorrido exploratorio del aventurero, el camino sacralizado del peregrino, el deambular del simple transeúnte, son ámbito de vida y expresión del *homo viator* que «hace camino al andar». Pero es en la «descripción literaria» donde términos como camino, escenario, distancia, horizonte, lugar, universo y paisaje se convierten en las figuras privilegiadas de las descripciones del «estar-aquí», de esa manera de vivir el espacio[18].

En geografía o en sus ramas consagradas al análisis de las connotaciones culturales y literarias de los paisajes, son cada vez más frecuentes los trabajos vinculados al cómic como el ensayo que el geógrafo Eduardo Martínez de Pisón ha dedicado a Tintín[19] o el artículo en el que la especialista en geografía literaria Giada Peterle ha analizado la narrativa «cartocentrada» de *City of Glass* (1988)[20], adaptación historietística de la novela de Paul Auster a cargo de Paul Karasik y David Mazzucchelli. Ambos trabajos analizan recreaciones de espacios del mundo real, pero así como Martínez de Pisón adopta un enfoque descriptivo de los espacios donde tienen lugar las aventuras de Tintín (detallando sus características, comparándolas con las ubicaciones auténticas y estableciendo conexiones con otros referentes culturales)[21], Peterle se concentra en el estudio del lenguaje gráfico del cómic de Karasik y Mazzuchelli, al que atribuye cualidades cartográficas en la disposición de las secuencias y el diseño de página. Este último planteamiento es parecido al que el arquitecto Enrique Bordes expone en su libro *Cómic, arquitectura narrativa*[22], que examina las afinidades entre el cómic y la arquitectura, analizando especialmente las vinculaciones entre el lenguaje visual de la historieta con el de los planos arquitectónicos.

Peterle y Bordes coinciden en su atención a la forma en la que espacios fundamentalmente urbanos o domésticos influyen en el diseño gráfico y la secuenciación de la historia, por lo que sus trabajos resultan de especial utilidad para apreciar, por oposición, el impacto que un espacio tan antagónico a los anteriores, como lo es el de la selva inexplorada, ha podido tener en la narrativa de Hernández Cava y sus colaboradores.

Asimismo, las propuestas de Aínsa Amigues y Martínez de Pisón constituyen referentes esenciales en la articulación de un marco teórico ecléctico, que admita la comparación de expresiones procedentes de medios y géneros muy diferentes, con el fin de determinar las particularidades

---

[18] *Idem.*

[19] MARTÍNEZ DE PISÓN, Eduardo. *Geografías y paisajes de Tintín: Viajes, lugares y dibujos*. Madrid, Fórcola Ediciones, 2019.

[20] PETERLE, Giada. «Comic book cartographies: a cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel», en *Cultural Geographies*, vol. 24, n.º 1 (2017), pp. 43-68.

[21] CRESPO CASTELLANOS, José Manuel. «Reseña de: Martínez de Pisón, Eduardo (2019). *Geografías y paisajes de Tintín. Viajes, lugares y dibujos*», en *Espacio, Tiempo y Forma,* serie VI: Geografía, n.º 13 (2020), pp. 311-313.

[22] BORDES, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2017.

que diferencian a estos espacios imaginarios de los descritos en otros relatos literarios, cinematográficos e historietísticos de la rebelión de Lope de Aguirre.

Para evitar que el examen comparativo de expresiones provenientes de diversos medios (novelas, crónicas históricas, cómics y películas) pueda resultar en un trabajo impreciso o desorganizado, se ha intentado circunscribir el ámbito de estudio a los relatos y relaciones de la rebelión de Aguirre, a pesar de que la figura de este conquistador encarna, con mayor nitidez que casi cualquier otro referente histórico, un arquetipo que se prodiga en la literatura universal: el del aventurero o explorador que es transformado por la selva. Se trata de un modelo cuya manifestación literaria más trascendental podría ser el Kurtz de *Heart of Darkness* (1899)[23] y al que también pertenecen otros personajes más idealizados como Tarzán o Ka-zar, con mayor arraigo en el cómic clásico por la afinidad del medio con las publicaciones *pulp*. En estas historias la selva es un entorno inhóspito que ejerce un influjo emancipador y fortalecedor en un protagonista que, desembarazado de las limitaciones impuestas por la civilización, adquiere cualidades que lo distinguen y lo elevan por encima de sus congéneres. En su enumeración de los rasgos principales de la «novela de selva», Fernando Aínsa alude a este patrón cuando explica que en la jungla «la geografía es esquiva y cambiante, pero en ella se mueven con soltura sus habitantes nativos y quienes descubren su secreto sentido»[24], y cita el ejemplo de Horacio Quiroga, autor y protagonista de cuentos en los que «es agricultor, colono, constructor de su propia casa, pionero y cazador, partero de sus hijos y solitario explorador»[25]. Lope de Aguirre no es tan autosuficiente e ingenioso como los protagonistas de Quiroga, pero su afinidad con el entorno amazónico parece imbuirle de las cualidades necesarias para adueñarse de la expedición y dominar a sus hombres. En la selva, Aguirre tampoco obtiene las habilidades acrobáticas de Tarzán, ni se convierte como Kurtz en objeto de veneración idólatra para los nativos, pero su logro no desmerece de estos, puesto que no resulta menos insólito que un baqueteado soldado, de extracción humilde y veterano de más de una desventurada campaña, se apodere de una expedición colonizadora para liderar una sublevación contra el monarca al que sirve. Aunque es verdad que ya se habían producido diversas insurrecciones en el Perú y en otras regiones colonizadas, como la de Gonzalo Pizarro en 1541 o la de Francisco Hernández de Girón en 1553, en las que al parecer Lope de Aguirre pudo haber combatido a favor de la corona de España[26], no es menos cierto que, como matiza Ingrid Galster, la de los «marañones» fue la primera en la que se redacta una «declaración explícita de la separación de España, y esto por primera vez en la historia de la América hispana, con lo cual se anticipaba, al menos en intención, lo que solo 250 años más tarde sería realidad»[27].

Prueba de lo extraordinario de esta coyuntura es su periódica reaparición en la ficción, ya sea en ambiciosos proyectos literarios y cinematográficos, como los citados al comienzo de esta introducción, o en obras posteriores como la tercera novela de la trilogía amazónica de William

[23] CONRAD, Joseph. *Heart of Darkness*. Londres, Penguin Classics, 2007 [1899].

[24] AÍNSA AMIGUES, Fernando. «Del "topos" al "logos". Propuestas para una geopoética latinoamericana», en *Archipiélago*, vol. 13, n.º 50 (2005), p. 8.

[25] AÍNSA AMIGUES, Fernando (2005). *Op. cit.*, p. 10.

[26] GALSTER, Ingrid. *Aguirre o la posteridad arbitraria: La rebelión del conquistador Vasco Lope de Aguirre en historiografía y ficción histórica (1561-1992)*. Rosario, Editorial Universidad de Rosario, 2011, pp. 29-31.

[27] GALSTER, Ingrid. *Op. cit.*, p. 67.

Ospina[28], la película *Oro* (2017)[29] dirigida por Agustín Díaz Yanes a partir de un relato de Arturo Pérez-Reverte, inspirado indirectamente en los mismos hechos, o la realizada por Jaume Collet-Serra para Disney[30] en la que Lope de Aguirre, convertido en el fantasmagórico villano de la cinta, ha sido asimilado por la selva que pretendía expoliar. La presencia de Aguirre en el cómic es puntual pero relevante, dado el prestigio de los autores que participaron en los dos proyectos que se le dedicaron a comienzos de la década de los años 90: *El Dorado: El delirio de Lope de Aguirre* (1992)[31], de Carlos Albiac y Alberto Breccia, y la obra de la que trata este trabajo. Aunque ambas son obras ambiciosas y singulares que deberían haber tenido una mayor repercusión, puede afirmarse que la trilogía de Hernández Cava supera a su rival en ambición y hondura, tanto por la cadencia más pausada del guion como por la insólita combinación de expresiones gráficas muy diferentes entre sí.

Los espacios imaginarios en la trilogía de *Lope de Aguirre* (1989-1998) de Felipe Hernández Cava, Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells

La obra de Hernández Cava consta de tres volúmenes que, en su origen, debían formar parte de la colección *Imágenes de la historia* de la editorial alavesa Ikusager, si bien la tercera entrega no llegó a publicarse en esta colección debido a desavenencias con el editor Ernesto Santolaya, como explica Francisco Naranjo en su epílogo a *La expiación*:

> Y pasa algo más de un año antes de que éste vea el trabajo que está llevando el dibujante, una propuesta radical y arriesgada que, al parecer, no entraba en sus planes. Ante la actitud del editor, que incluso propone hacer una serie de cambios en las planchas ya terminadas, Castells decide retirarse del proyecto, pero el apoyo de Cava y del director artístico de la colección Imágenes de la historia, Antonio Altarriba, obliga a que las aguas vuelvan, al menos en apariencia, a su cauce. Sin embargo, con las cuarenta y siete páginas ya terminadas, el dibujante recibe una sorprendente carta del editor en la que [...] se le comunica que el contrato queda anulado [32].

Sin discutir la osadía de una propuesta que sus propios defensores describen como «radical y arriesgada», lo cierto es que *La expiación* se ajusta a la premisa del sello editorial: mostrar, en un formato semejante al del álbum francobelga (longitud próxima a las 60 páginas, cartoné, papel

[28] OSPINA, William. *La serpiente sin ojos*. Bogotá, Mondadori, 2012.

[29] DÍAZ YANES, Agustín (dir.). *Oro* [película]. España. Sony Pictures, 2017.

[30] COLLET SERRA, Jaume (dir.). *Jungle Cruise* [película]. EE. UU., Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021.

[31] BRECCIA, Alberto y ALBIAC, Carlos. *El Dorado. El delirio de Lope de Aguirre*. Madrid, Planeta-Agostini, 1992.

[32] NARANJO, Francisco. «Epílogo», en HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000, p. 55.

de alto gramaje, coloreado a pincel...), la visión personal que autores destacados del cómic hispánico[33] tenían de episodios específicos de la historia[34].

El marcado contraste visual entre cada uno de los volúmenes de la trilogía (a cargo, respectivamente, de Enrique Breccia, Federico del Barrio y Ricard Castells) es uno de los aspectos más llamativos de la obra y lo que la hace más atractiva para el estudio de sus espacios imaginarios. Cabe argüir que estas variaciones, manifiestas, por ejemplo, en las evidentes mutaciones físicas que experimentan los personajes en cada libro, pudieron afectar negativamente a la recepción comercial de la obra, lo que podría explicar en parte la decisión de cancelar la publicación de la tercera entrega dentro de la colección *Imágenes de la historia*. Sin embargo, no es menos cierto que resultan un recurso de gran eficacia para representar las alteraciones temáticas y atmosféricas que caracterizan cada etapa de la historia, así como la evolución psicológica de los personajes. De este modo, el Lope de Aguirre del primer volumen, que es el que presenta un aspecto menos rudo o caricaturesco, refleja la faceta más comedida del personaje, la del soldado fiable, pero crítico de los abusos y los defectos de los poderosos.

FIG. 1. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y BRECCIA, Enrique. *Lope de Aguirre. La aventura*. Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1989, p. 8; SAURA, Carlos (dir.). *El Dorado* [película]. España, Dunlop, 1988.

En consonancia con esta dimensión, el Lope de Aguirre de Enrique Breccia se asemeja a una versión estilizada del Omero Antonutti protagonista de *El Dorado* (1989) (FIG. 1). Aunque Elías Amézaga, prologuista del libro, celebra la decisión de «haber tomado como modelo al propio editor de Ikusager, Ernesto Santolaya», lo que le lleva a preguntarse «¿Qué vería en este hombre para identificarle con él? ¿Será que los muchos años que viene tras de nuestro conquistador le ha hecho reencarnarle? Sus mismísimas barbas, la color y los ojos, sobre todo los ojos

[33] La mayoría de las entregas de esta colección están firmadas por veteranos historietistas españoles y latinoamericanos como Antonio Hernández Palacios, Luis García Mozos, Adolfo Usero, Héctor Germán Oesterheld o Alberto Breccia, pero también hubo aportaciones provenientes del cómic europeo como las de los franceses Sylvain Chomet y Nicolas de Crécy, así como de otras disciplinas y ámbitos ajenos al cómic como la del pintor Jose Ibarrola con los escritores Jon Juaristi y Mario Onaindia.

[34] BLANCO CORDÓN, Tatiana. *La historieta en la didáctica del español como lengua extranjera: Una mirada iconoverbal del franquismo* [tesis doctoral]. Universidad de Málaga, 2015, p. 63. Disponible en https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/13586

semiabiertos, rasgados, brillantes...»[35]. Galster sostiene además que la fisionomía de los personajes en el volumen de Enrique Breccia es un reflejo de su extracción socioeconómica, que confiere rasgos angulosos y afectados a los nobles, encarnados por el gobernador Ursúa y su amante Inés de Atienza, y exagera hasta lo grotesco la fealdad de los miserables, reflejo del estado de crueldad y barbarie en el que habitan. Aguirre, por encontrarse a medio camino entre la vanidad de los poderosos y la degradación de la tropa, presenta rasgos más equilibrados y armoniosos[36].

Por otro lado, Federico del Barrio, en correspondencia con la atrocidad de las acciones narradas en el segundo volumen, dibuja a un Lope de Aguirre más robusto y hosco, con un ojo aparentemente eviscerado. La tortedad del protagonista puede deberse a algunas de las descripciones que de él se hacen en la novela de Miguel Otero Silva *Lope de Aguirre, príncipe de la libertad* (1979), que Hernández Cava ha citado como una de sus principales fuentes de inspiración[37] y que sugiere una posible identificación o confusión con su antecesor en la exploración del Amazonas, Francisco Orellana, que perdió un ojo en una campaña militar en Perú y vivió numerosos episodios reminiscentes de la biografía de Lope de Aguirre (FIG. 2). Por lo demás, la distinción socioeconómica observada por Galster en el primer volumen se hace menos evidente al introducirse matices que individualizan a los personajes y complican su adscripción a uno u otro grupo. De este modo, el noble Fernando de Guzmán recuerda, por su obesidad, al actor Peter Berling, que encarnó al mismo personaje en *Aguirre, der Zorn Gottes* (1972), mientras que personajes de extracción más humilde como Alonso de la Bandera o Lorenzo de Zalduendo presentan rasgos propios que los singularizan sin caricaturizarlos. A pesar de ello, persiste la tendencia a la deformación esperpéntica de los soldados en las viñetas con multitudes.

FIG. 2. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y DEL BARRIO, Federico. *Lope de Aguirre. La conjura.* Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1993, portada; RIVADENEIRA ARMENDÁRIZ, Oswaldo. *Busto de Francisco Orellana* [fotografía]. Disponible en https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francisco_de_Orellana1.JPG

[35] HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y BRECCIA, Enrique. *Op. cit.*, p. 2.

[36] GALSTER, Ingrid. *Op. cit.*, p. 681.

[37] GARCÍA, Jorge y PÉREZ, Álvaro. «Memorias de Cava. Entrevista a Felipe Hernández Cava», en *Tebeosfera*, s.f. Disponible en https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Entrevista/Cava/FelipeH.htm

En el último álbum, la imagen de Lope se lleva al extremo de su deformación, convirtiéndolo en un espantajo renqueante, raquítico y harapiento, con un solo ojo que sobresale, desorbitado, bajo el morrión, lo que le confiere reminiscencias del Lope de Aguirre interpretado por Klaus Kinski en la película de Herzog (FIG. 3). Respecto a las distinciones de grupo o de clase, Castells enfatiza la dicotomía orden-revolución enfrentando al bando de la corona de España, cuyos representantes, ya sean los soldados, el gobernador Gutiérrez o el propio rey, presentan formas etéreas y luminosas insinuadas con finos contornos y colores pálidos; con el bando de Lope de Aguirre y sus maltrechos «marañones», reducidos a borrones amorfos y renegridos, lo que refuerza su caracterización como sufridos parias o mártires precursores de la emancipación de América.

FIG. 3. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000, p. 11; HERZOG, Werner (dir.). *Aguirre, der Zorn Gottes* [película]. Alemania, Filmverlag der Autoren, 1972.

Sin embargo, esta vindicación de los sublevados no parece alcanzar a los indígenas y a los esclavos negros, cuya puntual presencia se desvanece al final de la historia. Al igual que en las crónicas y en la mayoría de los relatos, ambos grupos se ven relegados, desde el principio, al papel de figurantes o de víctimas silenciosas de la conquista. Si bien es cierto que sus rasgos y sus atuendos se representan en diversas ocasiones con intrincado detalle y afán etnográfico, lo que denota una voluntad documental y testimonial que, no obstante, desaparece en el tercer álbum. Esta ausencia puede ser achacable al mayor grado de abstracción, así como a la menor presencia de estos grupos en esta parte de la historia debido a la deserción, el abandono y la muerte de muchos de los indios y los negros de la expedición en etapas anteriores.

Esta transformación del paisaje humano tiene una correlación en la forma en la que se perciben los demás elementos del entorno, con un tratamiento gráfico cambiante que parte del minucioso naturalismo de los dibujos de Breccia, continúa con los contrastes y las formas simplificadas de los «grabados» de del Barrio, cuyos trazos gruesos e irregulares remiten a las los grabados de entalladura con los que se ilustraban los libros en la época de Aguirre, y concluye con la abstracción de los bosquejos con tinta y aguadas de Castells. Además de reflejar la coyuntura moral de los personajes, desde una situación inicial en la que los límites de las acciones y las consecuencias de sus transgresiones se reconocen con relativa claridad hasta la subversión completa de este orden donde nada es evidente, el cambio gráfico se corresponde con la forma en la que estos se

relacionan con lo que les rodea. En *La aventura*, la naturaleza se nos presenta con una notable profusión de detalles y texturas, como al cronista de indias que aspira a entender (o a dominar) todo aquello con lo que se encuentra. En *La conjura* esa visión se ha simplificado adoptando formas y colores más planos y esquemáticos, lo que tal vez denota cierta fatiga y habituación a un entorno que ya no resulta tan exótico. Por último, en *La expiación* el espacio se reduce a manchas y marcas irregulares que nos ubican en el territorio del frenesí y la paranoia de un Lope de Aguirre progresivamente acorralado por los soldados de la Corona.

De acuerdo con Hernández Cava, la decisión de encargar cada volumen a un dibujante diferente se tomó una vez terminada la primera parte, cuando los «problemas de entendimiento» entre Breccia y el editor forzaron la salida del primero, pero el progresivo «desdibujado» del paisaje hacia la abstracción es algo que se decidió mucho antes de la marcha del dibujante, en las fases preliminares del proyecto:

> Se decidió que los tres álbumes los haría Enrique Breccia, y se decidió, y a mí me pareció que era interesante ese juego (así se pactó con Enrique Breccia), que el primero tendría un dibujo convencional, el segundo tendría un dibujo mucho más expresionista y más en la línea de los trabajos que Enrique hizo en su día (aquello sobre la pampa), y el tercero sería un álbum prácticamente abstracto[38].

Esta idea parece también deudora de la novela de Otero Silva tanto en su estructura ternaria al estar la novela dividida en tres partes —«Lope de Aguirre el soldado», «Lope de Aguirre el traidor» y «Lope de Aguirre el peregrino»—, como en sus variaciones formales, incluso más radicales que en el cómic de Hernández Cava ya que en ella se alternan, en primera, segunda y tercera persona, fragmentos de género tan dispar como el texto epistolar[39], el libreto teatral[40], la crónica de indias[41] o la disputa procesal[42].

Hernández Cava expresó su preferencia por este y otros referentes en detrimento del Lope de Aguirre de Ramón J. Sender en 1995: «a mí hay otros Lope de Aguirre literarios que me gustan más, como es el de Otero Silva, de *Lope de Aguirre Príncipe de la Libertad*, o el de Elías Amézaga, de *Yo, Demonio*»[43]. Sin embargo, también se pueden observar algunos paralelismos en el variado rango de los estilos descriptivos que se aplican a las diferentes etapas del viaje en *La aventura equinoccial de Lope de Aguirre* (1964)[44] y la progresiva desaparición del paisaje que se aprecia en la novela.

En la novela de Sender se distingue una primera parte con un estilo más próximo al reportaje en la que se intercalan, por ejemplo, algunos pasajes que hacen un inventario de las especies

---

[38] *Idem.*

[39] OTERO SILVA, Miguel. *Lope de Aguirre, príncipe de la libertad.* Barcelona, Seix Barral, 1979, pp. 37-52.

[40] *Ibid.*, pp. 56-67.

[41] *Ibid.*, pp. 169-179.

[42] *Ibid.*, pp.259-279.

[43] GARCÍA, Jorge y PÉREZ, Álvaro. *Op. cit.*

[44] SENDER, Ramón J. *La aventura equinoccial de Lope de Aguirre.* Barcelona, Folio, 2006 [1964].

animales semejante al de las anotaciones de un naturalista, que fácilmente podrían ir acompañadas de los precisos apuntes de Breccia. En esta parte de la novela, que coincide en la cronología de la historia con el primer álbum de Hernández Cava, son frecuentes las alusiones en términos zoológicos a especies como la serpiente de cascabel o jararacá, bautizada así por los indios «en alusión al ruido que hacen con sus crótalos en las piedras»[45] o el machaco, que es descrito como una especie de cigarra semejante a las de España en su tamaño y en su sonido, solo que más venenosa que el alacrán y con una gran cabeza semejante a la de un reptil y cuyo nombre proviene, según el narrador, del término quechua para referirse a las víboras[46].

Más tarde, en la parte que corresponde al tramo final de la travesía fluvial, una sección que coincide parcialmente con el periodo que se abarca en el segundo álbum de Hernández Cava, las descripciones de Sender se vuelven más psicológicas y, en consonancia con la creciente enajenación de los protagonistas, presentan una naturaleza informe y abrumadora que no desentona, por su abigarramiento, con las densas atmósferas de del Barrio:

> Todo aquel mundo vegetal tenía una vida misteriosa y propia y el hombre que se acercaba se sentía atraído por el terror y el prodigio. Había algo religioso que impresionaba, plantas como altares, luces de origen incierto, susurros como rezos y otros mil raros enigmas. No se veía ningún ser vivo, pero se tenía la evidencia de infinitas existencias secretas palpitando alrededor[47].

Por último, el tramo que coincide con el volumen ilustrado por el minimalista Ricard Castells, el correspondiente a la caída y el fin de Lope de Aguirre, es relatado por Sender como una frenética sucesión de contratiempos, derrotas y traiciones, sin detenerse en intervalos descriptivos, por lo que ambas obras, la trilogía y la novela, se caracterizan por una mayor espontaneidad y dinamismo en su parte final.

A pesar de su esquematismo, la plástica de Castells, con sus vigorosos brochazos y su expresivo aprovechamiento de los espacios en blanco, es más sugestiva de atmósferas y sensaciones que la sobria narración del Sender del final de la novela, pero hay otras partes en las que el escritor aprovecha otros recursos más alejados del alcance de los historietistas para hacer que el lector se sienta trasladado a un determinado ambiente, como se pude apreciar en este fragmento:

> Se oían a veces cataratas falsas —ilusión de caída torrencial de agua—, el derrumbamiento quizá de un enorme árbol al que las termitas habían vaciado el tronco, la explosión de la savia con un ruido de disparo (fuerte no como un arcabuzazo, sino más aún como el tiro de una culebrina), el rayo súbito en un cielo que desde donde estaban los soldados aparecía lleno de estrellas y despejado, pero que más adentro tenía nubes, al parecer. El

[45] *Ibid.*, p. 181.

[46] *Idem.*

[47] *Ibid.*, p. 221.

> estampido del rayo era seco y se multiplicaba en la selva como el ruido de una lámina de metal contra una rueda dentada en movimiento[48].

En la novela de Sender son frecuentes las descripciones de sonidos de origen meteorológico, animal y humano, así como otros cuyo origen es más difícil de determinar, que revelan la enorme importancia que el escritor otorga al elemento acústico del paisaje a la hora de generar atmósferas vívidas. Este es un aspecto que resulta más difícil de reproducir en el cómic, particularmente si se prescinde de explicitarlo en textos de apoyo o sin recurrir a las tradicionales onomatopeyas. Los cómics de Hernández Cava evitan hacer uso de estas técnicas en pro de la sutileza, y optan por mostrar imágenes y secuencias (a menudo «mudas») que capturan detalles evocadores de sonidos y de otras percepciones no visuales como las aves tropicales levantando el vuelo, las hojas arrastradas por el viento de una tormenta incipiente o las salpicaduras de la lluvia en los charcos de un lodazal. Estas secuencias mudas son más prolongadas y minuciosas en el volumen de Enrique Breccia, tanto en las escenas más sosegadas, en las que abundan los planos generales, como ocurre en la introducción, cuando el padre Portillo pasea solitario por el astillero, como en las más violentas, en las que predominan los planos detalle como los del ahorcamiento de los sublevados.

La más larga de estas secuencias, que se desarrolla a lo largo de las cinco últimas páginas del libro, posee también ecos senderianos, aunque no son, en este caso, alusivos a su novela equinoccial, sino a su *Réquiem por un campesino español* (1953)[49], donde el caballo del labrador que da título al libro aparece, en diversos momentos de esta narración no lineal, merodeando sin dueño por un pueblo desierto. Enrique Múgica, en su prólogo de la novela, encuentra en él una alegoría análoga a la del «caballo blanco de Emiliano Zapata, símbolo de la libertad en la película de Elia Kazan»[50]. En su comentario del cómic de Hernández Cava y Breccia, Ingrid Galster concluye su detallado análisis de la secuencia atribuyendo al animal un significado más aciago y premonitorio del futuro de la expedición:

> El animal, presentado con prescindencia de todo texto, transmite por lo demás con mayor intensidad que palabras la tristeza que envuelve a los expedicionarios que tras el hundimiento de los barcos debieron abandonar casi todos sus caballos. Según las fuentes, con esa frustración comenzó el descontento de la tropa, que aumentó en el transcurso de la expedición con otros incidentes y condujo a la atmósfera de rebelión aprovechada por Aguirre para sus planes revolucionarios[51].

La secuencia culmina con el regreso al astillero y al río en el que comenzó la historia (FIG. 4), un espacio poblado de elementos cargados de connotaciones igualmente funestas de futilidad e infortunio, como la esfera rota del sol crepuscular, las aves carroñeras, el cadalso de los ahorcados, el astillero abandonado o los mascarones y las arboladuras de las embarcaciones hundidas

[48] *Ibid.*, p. 89.

[49] SENDER, Ramón J. *Réquiem por un campesino español.* Barcelona, Austral, 2010 [1953].

[50] MÚGICA HERZOG, Enrique. «Prólogo», en SENDER, Ramón J. *Réquiem por un campesino español.* Barcelona, Austral, 2010 [1953], p. 5.

[51] GALSTER, Ingrid. *Op. cit*, p. 684.

sin haber sido utilizadas, que se confunden ahora con los pútridos ramajes que sobresalen del agua en las orillas del río. Lo único que perdura es la belleza de la propia selva, con sus llamativas aves multicolores y sus igualmente coloristas ocasos, que vuelve a su ser, impasible ante la soberbia de los hombres.

FIG. 4. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y BRECCIA, Enrique. *Lope de Aguirre. La aventura.* Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1989, p. 44.

La reconquista de los espacios domesticados como campamentos, cabañas o, en este caso, astilleros, por una naturaleza que borra rápidamente casi todo rastro de estas tentativas «civilizatorias» es una figura habitual en los relatos de la selva. Está presente, por citar un ejemplo reciente, en la película *The Lost City of Z* (2017)[52], en la que el explorador Percival Fawcett (Charlie Hunnam) regresa con su hijo a un lugar en el que asistió a una representación de *Cossi fan tutte* en su primer viaje a la Amazonia brasileña, para descubrir que el teatro y la plantación esclavista

[52] GRAY, James (dir.). *The Lost City of Z* [película]. EE. UU., Amazon Studios, 2016.

en la que se erigió habían desaparecido bajo la vegetación, en una escena sugestiva de una melancolía parecida a la de la citada secuencia del caballo en *Lope de Aguirre. La aventura.*

Más breves y sintéticas son las secuencias mudas del segundo volumen, en consonancia con el estilo «xilográfico» de Federico del Barrio, en cuyas viñetas los objetos se muestran con mayor simplicidad, si bien su significado sigue sin ser del todo explícito. Los barrocos cambios de plano y los *travellings* de Breccia sustituido por secuencias más estáticas que alternan los ángulos neutrales a la altura de los ojos y los primeros planos, mientras que los colores y las sombras aparecen más saturados y carecen, casi por completo, de gradación. Todo esto reduce el paisaje a sus elementos esenciales, lo que simplifica la identificación de los símbolos, como la herradura que Lope de Aguirre arroja al río en un gesto de desafío a los hados (FIG. 5), el predominio del color rojo en la escena del asesinato de Ursúa o el juego de sombras bajo el que se urde la conspiración contra su sucesor Fernando de Guzmán.

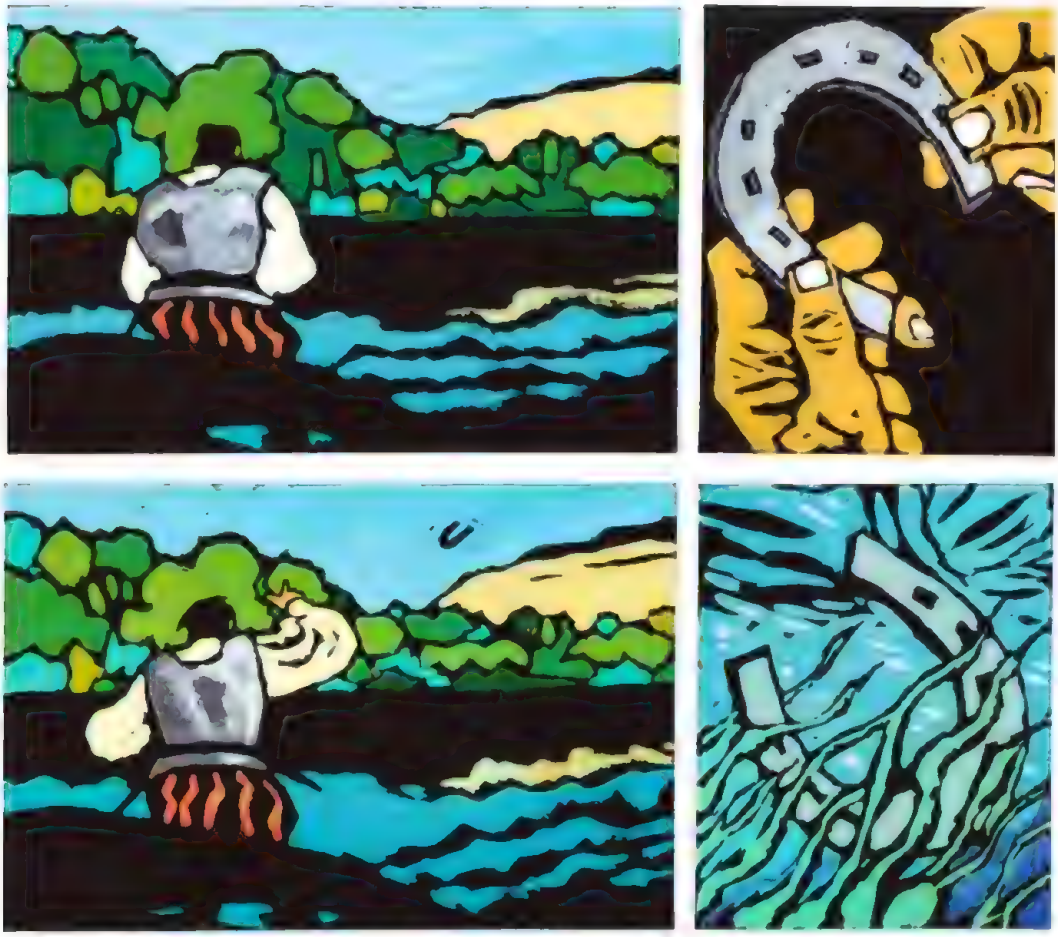


FIG. 5. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y DEL BARRIO, Federico. *Lope de Aguirre. La conjura.* Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1993, p. 2.

En este volumen no hay apenas viñetas en las que no predomine la figura humana, la fauna está completamente ausente, con la salvedad de un tucán al que alimenta Elvira (la hija de Lope de Aguirre), y la vegetación se amalgama en masas de color plano. La selva cede entidad y protagonismo a los personajes, como si se hubiera pasado de un filme rodado en exteriores a un sobrio

escenario teatral, lo que genera cierta impresión de aglomeración y ahogo, en comparación con el Breccia del primer volumen.

Parece que el estilo utilizado por del Barrio le fue sugerido por el guionista que, en un principio, aspiraba a que fuera el mismo Enrique Breccia el que lo dibujara a la manera en la que había ilustrado durante los años 70 su serie conocida como *La guerra de la Pampa* o *La guerra del desierto*[53], con un expresionismo que también hacía uso de la técnica del «falso grabado». Al mismo tiempo, Hernández Cava también deseaba que el grafismo del álbum se aproximara al estilo más colorido y esperpéntico con el que Alberto Breccia, padre de Enrique, trabajaba en aquella época. Cuando Enrique Breccia abandonó el proyecto, su sustituto respondió a estas expectativas con tanta eficacia que el guionista llegó a decir de él que era «más hijo de Breccia que el propio Enrique, o mejor discípulo»[54], una afirmación que no hay que entender como una descalificación de Enrique Breccia, sino como una constatación de que el estilo de del Barrio era el que más se parecía más al de Alberto Breccia en aquel momento. Esto es algo que se comprende inmediatamente cuando se comparan las viñetas de del Barrio con las de Breccia padre en la otra novela gráfica de Lope de Aguirre, *El Dorado*[55].

El álbum de Alberto Breccia y Carlos Albiac es un cómic con una cadencia narrativa más acelerada que la de la trilogía de Hernández Cava, ya que intenta abarcar los acontecimientos de un periodo mucho más amplio en apenas medio centenar de páginas, desde el comienzo de la expedición hasta el final de Lope, incluyendo episodios ausentes en la versión de Hernández Cava, como las matanzas de la Isla de Margarita o la analepsis relativa a la picaresca juventud del protagonista en Sevilla. Asimismo, el trabajo de Alberto Breccia exhibe un mayor dinamismo y variedad que el de del Barrio en los cambios de plano, la forma de las viñetas (en las que se alternan el formato panorámico o *widescreen* con las de forma cuadrada) y el uso de los colores (de una vivacidad propia del arte psicodélico).

A pesar de estas diferencias, las similitudes con *La conjura* resultan evidentes por su expresionismo, con un uso del negro y de los contornos gruesos e irregulares que le confieren la apariencia de un grabado en madera. Existen, además, otras coincidencias significativas, como la de dejar que sean las imágenes las que hablen por sí solas, sin apenas textos ni onomatopeyas que describan las sensaciones o los sonidos que se han de imaginar, a excepción de un par de detonaciones como la del «BRAM» del arcabuzazo que recibe Lope de Aguirre de los «marañones» que lo traicionan al final de la historia. A estas coincidencias habría que sumar la vivacidad de la paleta, muy saturada en ambos casos, o los constantes juegos de sombras y siluetas que permiten dar cuenta de la espesura de la selva sin tener que saturar la viñeta de detalles redundantes o innecesarios para la transmisión de la historia.

La aparición casi simultánea de dos proyectos de autor tan parecidos en su temática y en su planteamiento estético, si bien demuestra que en torno al quinto centenario existió cierto interés por impulsar aproximaciones críticas y formalmente innovadoras a los hitos de la conquista de América (que trascendieran lo divulgativo y que atrajeran al público entendido y a los adeptos

[53] BRECCIA, Enrique. *La guerra del desierto y otras historias coloniales*. Milán, 001 Ediciones, 2016.

[54] GARCÍA, Jorge y PÉREZ, Álvaro. *Op. cit.*

[55] BRECCIA, Alberto y ALBIAC, Carlos (1992). *Op. cit.*

del comic adulto más experimental de la escuela europea y latinoamericana), podría explicar la subsiguiente indiferencia editorial que postergó durante casi una década la publicación de la última entrega de la saga de Hernández Cava. Como se ha indicado antes, parece que la disconformidad de Santolaya con la radicalidad de la propuesta visual de Castells pesó en la decisión del primero de desentenderse del proyecto en 1995 y Hernández Cava se mostraba muy pesimista respecto a la posibilidad de encontrar otro editor interesado en la obra, a pesar de su confianza en la calidad de su propuesta:

> Y el tercer álbum, que está todo dibujado, es un álbum impresionante de Ricard Castells, pero es un álbum en el que, al final, Santolaya pensó que se había ido demasiado lejos en la abstracción y, entonces, aquello se paralizó. Salvo el Centro Nacional de la Bande Dessinèe de Bruselas, que tuvo expuestas todas sus páginas a finales del año pasado... Luego, Ricard con su carpeta paseando a ver si alguien se digna a publicar eso. Yo lo veo muy inviable[56].

En el tercer álbum, *La expiación*, la reducción del espacio a sus componentes más elementales se lleva aún más lejos, hasta el extremo de exigirle un considerable esfuerzo de interpretación al lector, generando un efecto desorientador que mimetiza la confusión de los personajes, envueltos en una maraña de ambigüedades, ataques, contraataques, deserciones y traiciones, y que tiene su correspondencia en el discordante conjunto de crónicas de testigos directos e indirectos de los acontecimientos, que se vuelven particularmente contradictorias en el tramo final de la aventura. Esta falta de claridad se debe a la existencia de un menor número de relaciones de testigos presenciales referidas a este periodo. La mayor parte de los que dieron su testimonio de la expedición desertaron antes o poco después de los eventos de isla Margarita, por lo que sus relatos de lo que ocurrió tras el regreso de Lope al continente se vuelven más contradictorios[57]. Como es oportuno, el elemento dominante de la composición es ahora la niebla, que diluye los colores y desdibuja las formas hasta hacerlas casi irreconocibles. Podría decirse que la mayor hazaña atribuible a Lope de Aguirre es hacerse oír en esa confusión, prevalecer sobre cualquier otra voz a pesar de los mandatos que trataron de suprimirlo o de convertirlo en una figura admonitoria para los que pretendieran emularlo. La secuencia final corrobora esta idea, desplazándose intermitentemente, mediante un «montaje» alterno, entre la plaza en la que se exhibe la cabeza ensartada de Lope de Aguirre y diferentes momentos del recorrido de su célebre carta, desde el dictado de la misma a un anónimo escribano en Valencia (Venezuela) hasta la corte de Felipe II, donde un clérigo la lee en voz alta ante el taciturno monarca. En la plaza, un antiguo «marañón» informa a un compañero del auténtico paradero del presunto decapitado, al que vio adentrarse en el «camino del interior, hacia Perú» mientras repetía nombres que él no pudo reconocer, como los de los futuros libertadores Bolívar y San Martín. Esta exaltación del carácter antiimperialista de la insurrección sitúa al cómic tras la estela de los ya mencionados Elías Amézaga y Miguel Otero Silva y cumple con la tradición de ligar para siempre al fantasma de Aguirre con la tierra en la que fue asesinado. Este es un motivo que se repite en las obras de diversos autores que ya se han citado como, por ejemplo, Sender, que pone fin a su novela hablando de cómo cuatro siglos después «cuando en las noches oscuras se levantan de las llanuras y pantanos

[56] GARCÍA, Jorge y PÉREZ, Álvaro. *Op. cit.*

[57] GALSTER, Ingrid. *Op. cit.*, p. 22.

de Barquisimeto, Valencia y lugares de la costa de Burburata, fuegos de luz fosfórica que vagan y se agitan a los caprichos del viento, los campesinos cuentan a sus hijos que allí está el alma errante de Lope de Aguirre el peregrino»[58]. Casos parecidos son el de Otero Silva que concluye su relato describiendo el regreso espectral de Lope de Aguirre al lugar donde murió, la casa de Damián de Barrios, que ahora no es más que «una maleza cundida de murciélagos», con sus cabellos convertidos en «una tea encendida que los vientos no apagan» y seguido de «una perra blanca que aúlla cada vez que en lo interior de una choza llora un niño»[59] e incluso el de Collet Serra, con su monstruoso Lope de Aguirre compuesto de raíces, enredaderas y alimañas generadas por ordenador[60].

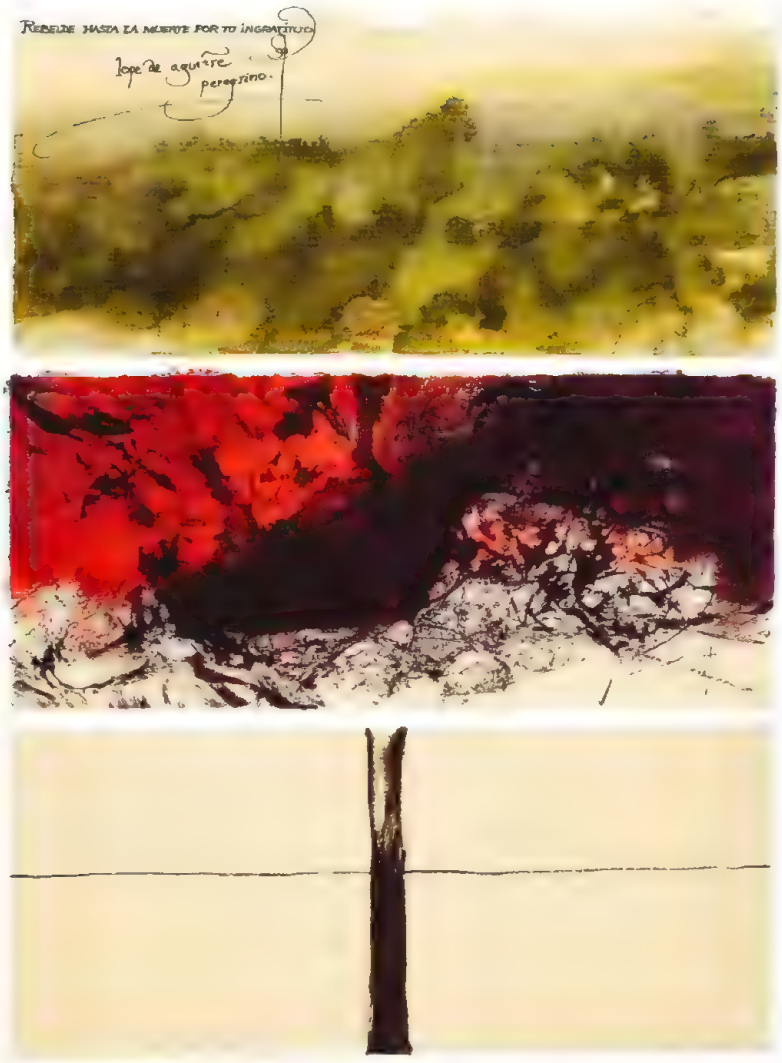


FIG. 6. HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000, p. 54.

[58] SENDER, Ramón J. (2006). *Op. cit.*, p. 335.

[59] OTERO SILVA, Miguel. *Op. cit.*, pp.344-345.

[60] COLLET SERRA, Jaume. *Op cit.*

Sin recurrir a tantos artificios, en *La expiación*, la identificación final entre el líder de los «marañones» y los escenarios de su rebelión se remata concediendo la última palabra al protagonista, al superponer la despedida y la firma de su carta al rey de España, «Rebelde hasta la muerte por tu ingratitud, Lope de Aguirre el Peregrino», en la primera de las tres viñetas panorámicas en las que se divide la última página (FIG. 6). Son tres viñetas evocadoras, de forma correlativa, de la brumosa selva en la que tiene lugar *La aventura*, la violencia desatada en *La conjura* y la estaca alusiva al martirio y *La expiación*, que da título al tercer álbum.

Conclusión

Aunque existen aspectos en los que podríamos detenernos todavía como, por ejemplo, la frecuente ruptura o desbordamiento del límite de las viñetas en el primer álbum, que en ocasiones parece una expresión del deseo frustrado del artista de abarcar lo inabarcable, u otras posibles conexiones con referentes literarios e historiográficos no mencionados, se ha cubierto el objetivo general de este estudio, que no es otro que describir las características principales de los espacios imaginarios en la obra, como son la variabilidad en el tratamiento de las imágenes, reflejo de los cambios que se producen en la relación de los personajes con su entorno en diferentes etapas de la historia, y la atención a detalles del paisaje que resultan sugestivos del espacio sensorial que rodea a los personajes. Por último, se ha demostrado que, aunque se adivinan ciertas influencias literarias y cinematográficas en el tratamiento del espacio, Hernández Cava y sus colaboradores aprovechan los recursos plásticos y narrativos de la historieta para distinguirse de estos referentes. Lejos de zanjar la cuestión, un trabajo de estas características no puede pretender otra cosa que realizar las primeras indagaciones de una exploración que debería ampliarse en trabajos posteriores. Habida cuenta de que el género histórico sigue siendo uno de los más frecuentados por los historietistas latinoamericanos y españoles, resultaría oportuno dedicar nuevos estudios a una obra que, a pesar de su notable calidad y envergadura, parece relegada a un injusto olvido.

Bibliografía

AÍNSA AMIGUES, Fernando. «Del "topos" al "logos". Propuestas para una geopoética latinoamericana», en *Archipiélago*, vol. 13, n.º 50 (2005), pp. 4-11.

—*Del topos al logos. Propuestas de geopoética*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2006.

—«Aproximaciones al espacio literario desde la topofilia y la geopoética», en SÁNCHEZ-HERNÁNDEZ, Sara y AGRAZ ORTIZ, Alba (eds.). *Topografías literarias: el espacio en la literatura hispánica de la Edad Media al siglo XXI*. Madrid, Biblioteca Nueva, 2017. pp. 23-37.

AMÉZAGA, Elías. *Yo, demonio*. San Sebastián, Ediciones Vascas EV Argitaletxea, 1977.

BLANCO CORDÓN, Tatiana. *La historieta en la didáctica del español como lengua extranjera: Una mirada iconoverbal del franquismo* [tesis doctoral]. Universidad de Málaga, 2015. Disponible en https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/13586

BORDES, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2017.

BRECCIA, Alberto y ALBIAC, Carlos. *El Dorado. El delirio de Lope de Aguirre*. Madrid, Planeta-Agostini, 1992.

BRECCIA, Enrique. *La guerra del desierto y otras historias coloniales*. Milán, 001 Ediciones, 2016.

CARO BAROJA, Julio. *Lope de Aguirre «Traidor» — Pedro de Ursúa o el caballero*. Madrid, Editor Caro Raggio, 2014 [1968].

COLLET SERRA, Jaume (dir.). *Jungle Cruise* [película]. EE.UU., Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021.

CONRAD, Joseph. *Heart of Darkness*. Londres, Penguin Classics, 2007 [1899].

CRESPO CASTELLANOS, José Manuel. «Reseña de: Martínez de Pisón, Eduardo (2019). *Geografías y paisajes de Tintín. Viajes, lugares y dibujos*», en *Espacio, Tiempo y Forma,* serie VI: Geografía, n.º 13 (2020), pp. 311-313.

DÍAZ YANES, Agustín (dir.). *Oro* [película]. España. Sony Pictures, 2017.

DE ORTIGUERA, Toribio. «Toribio de Ortiguera», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 31-175.

ESPINOSA LUCAS, Emmanuel Román. «Moctezuma II en La caída de Tenochtitlan», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 20 (2023), pp. 119-140.

FERNÁNDEZ DOMINGO, Enrique. «El paisaje como construcción cultural: La mirada de los viajeros europeos sobre el lago Titicaca (siglo XIX)», en *Tiempo histórico*, n.º 13 (2016), pp. 63-80.

GALSTER, Ingrid. *Aguirre o la posteridad arbitraria: La rebelión del conquistador Vasco Lope de Aguirre en historiografía y ficción histórica (1561-1992)*. Rosario, Editorial Universidad de Rosario, 2011. Traducción de Oscar Sola.

GARCÍA, Jorge y PÉREZ, Álvaro. «Memorias de Cava. Entrevista a Felipe Hernández Cava», en *Tebeosfera*, s.f. Disponible en https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Entrevista/Cava/FelipeH.htm

GRAY, James (dir.). *The Lost City of Z* [película]. EE. UU., Amazon Studios, 2016.

HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y BRECCIA, Enrique. *Lope de Aguirre. La aventura*. Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1989.

—y DEL BARRIO, Federico. *Lope de Aguirre. La conjura*. Vitoria-Gasteiz, Ikusager Ediciones, 1993.

—y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000.

HERNÁNDEZ, Custodio. «Custodio Hernández», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 189-201.

HERZOG, Werner (dir.). *Aguirre, der Zorn Gottes*. [película]. Alemania, Filmverlag der Autoren, 1972.

JOS, Emiliano. *La expedición de Ursua al Dorado y la Rebelión de Lope de Aguirre*. Huesca, Talleres gráficos Editorial V. Campo, 1927.

—*Ciencia y osadia sobre Lope de Aguirre, el Peregrino*. Sevilla, Escuela de Estudios Hispano Americanos, 1950.

KAZAN, Elia (dir.). *Viva Zapata!* [película]. EE. UU., 20th Century Fox, 1952.

MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981.

MARTÍNEZ DE PISÓN, Eduardo. *Geografías y paisajes de Tintín: Viajes, lugares y dibujos*. Madrid, Fórcola Ediciones, 2019.

MÚGICA HERZOG, Enrique. «Prólogo», en SENDER, Ramón J. *Réquiem por un campesino español*. Barcelona, Austral, 2010 [1953], pp. 4-5.

NARANJO, Francisco. «Epílogo», en HERNÁNDEZ CAVA, Felipe y CASTELLS, Ricard. *Lope de Aguirre. La expiación*. Valencia, De Ponent, 2000.

OSPINA, William. *La serpiente sin ojos*. Bogotá, Mondadori, 2012.

OTERO SILVA, Miguel. *Lope de Aguirre, príncipe de la libertad*. Barcelona, Seix Barral, 1979.

PETERLE, Giada. «Comic book cartographies: a cartocentred reading of *City of Glass*, the graphic novel», en *Cultural Geographies*, vol. 24, n.º 1 (2017), pp. 43-68.

SAURA, Carlos (dir.). *El Dorado* [película]. España, Dunlop, 1988.

SENDER, Ramón J. *La aventura equinoccial de Lope de Aguirre*. Barcelona, Folio, 2006 [1964].

—*Réquiem por un campesino español*. Barcelona, Austral, 2010 [1953].

SIMÓN, Pedro. *The Expedition of Pedro de Ursua and Lope de Aguirre in Search of El Dorado and Omagua in 1560–1*. Cambridge, Cambridge University Press, 2011 [1861].

VÁZQUEZ, Francisco y ALMESTO, Pedrarias. «Francisco Vázquez-Versión Pedrarias de Almesto», en MAMPEL GONZÁLEZ, Elena y ESCANDELL TUR, Neus (eds.). *Lope de Aguirre - Crónicas*. Barcelona, Editorial 7 ½, 1981, pp. 273-283.

USLAR PIETRI, Arturo. *El camino de El Dorado*. Buenos Aires, Losada, 1997 [1947].

Maquetando una genealogía de lo universal en lo gráfico: de Comenius a Nadia Hafid, pasando por Otto Neurath

Laying Out a Genealogy of Universalism in Graphic Language: From Comenius to Nadia Hafid, Through Otto Neurath

Óscar García López

Óscar García López es doctor en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid con una tesis dedicada al fenómeno de la metalepsis en el cómic. Ha publicado varios artículos en las revistas digitales *Tebeosfera* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*, ha coordinado y contribuido al libro de ensayos *Watchmen: Radiografías de una explosión* (Modernito Books, 2013) y participado en los libros sobre series de televisión *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y *Yo soy más de series* (Esdrújula, 2015).

Fecha de recepción: 10 de enero de 2024

Fecha de aceptación definitiva: 18 de febrero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2417

Resumen

En este texto se pretende bosquejar una genealogía de lo universal en lo gráfico tomando a Otto Neurath y a su sistema ISOTYPE como origen de coordenadas, que servirá para proyectarnos hacia su pasado, con el fin de revisar las figuras de Francis Bacon, John Wilkins o John Amos Comenius, y hacia su futuro hasta un grupo de autoras y autores españoles actuales. En la poética del cómic que profesan estos artistas, entre los que se puede mencionar a Nadia Hafid, Antonio Hitos, Conxita Herrero, Lorenzo Montatore o Max, se pueden identificar ciertos rasgos de esa pulsión de universalidad, actualmente desterrada del ser humano. El trazado de este itinerario permitirá la reflexión sobre la naturaleza del signo icónico, su consideración como lenguaje o sistema de códigos y su valoración como instrumento en la comunicación actual.

Palabras clave: Otto Neurath, Nadia Hafid, lenguaje universal, iconicidad, ideograma.

Abstract

This text is intended to outline a genealogy of the universal in the graphic, taking Neurath and his ISOTYPE system as the starting point to look back into its past, where it can be studied in the figures of Francis Bacon, John Wilkins, and John Amos Comenius, and into his future in relation to a group of contemporary Spanish comic authors. These latter authors —among whom we can list Nadia Hafid, Antonio Hitos, Conxita Herrero, Lorenzo Montatore or Max — profess a poetics in which we can identify certain features of that underlying current of universality. Tracing this itinerary will allow us to analyse the nature of the iconic sign, its consideration as a language or system of codes and its current value as an instrument of communication and education.

Keyword: Otto Neurath, Nadia Hafid, universal language, iconicity, ideogram.

Cita bibliográfica

GARCÍA LÓPEZ, Óscar. «Maquetando una genealogía de lo universal en lo gráfico: de Comenius a Nadia Hafid, pasando por Otto Neurath», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 139-160.

La aspiración a la universalidad que atravesó las corrientes científicas, los movimientos sociales y las tendencias culturales durante la modernidad ilustrada ha sufrido una decadencia comprensible tras la Segunda Guerra Mundial. El valor de la diversidad, que podía verse puesto en riesgo por un concepto de lo universal excluyente y fundado en la imposición, se ha ganado un merecido reconocimiento y se han desarrollado esfuerzos para su preservación. Más recientemente, es posible observar cómo gana tracción la idea de multiversalidad, aunque entrañe un cierto componente solipsista, una percepción de aislamiento e incomunicación muy propia de nuestro tiempo que también, de forma implícita, anula cualquier posibilidad de alcanzar lo universal. Antes de traspasar ese punto de improbable retorno, este anhelo permeaba la cultura a muchos niveles, incluyendo entre ellos la comunicación. Escapar a la maldición de Babel y retornar a ese tiempo mítico en el que todos los seres humanos se expresaban mediante una sola lengua se llegó a considerar un propósito factible. En esa búsqueda de lo universal, la iconicidad no jugó un papel relevante, pero llegó a introducirse en alguno de los proyectos que ambicionaban su conquista, por lo que trazar su genealogía puede ofrecer cierto interés. Orillando el afán de exhaustividad propio de la historiografía, en este texto intentaré recorrer ese camino con la intención de recalar en un grupo de autores y autoras de cómic actuales que practican una poética muy particular.

Comenzaré este itinerario retrocediendo en el tiempo a la efervescente Inglaterra de finales del siglo XVI y comienzos del XVII en la que Shakespeare representaba sus obras más celebradas, John Dee ejercía de mago personal de la reina Isabel y Francis Bacon descubría fascinado la escritura ideogramática del lejano reino de China[1]. La desconfianza en el lenguaje verbal de Bacon, que consideraba desconectado de la realidad, ineficaz e impreciso, le suponía un mal insalvable para la filosofía y el desarrollo científico, que debería ser corregido[2]. En su mirada hacia el oriente adivina una potencial solución y así lo recoge en su obra *De Augmentis Scientiarum*:

> Y sabemos también que en China y los reinos del Extremo Oriente hay la costumbre de escribir en caracteres reales, que no expresan en general letras ni palabras, sino cosas o ideas, hasta el punto de que los países y provincias que no entienden los unos la lengua de los otros pueden, no obstante, leerlos respectivos escritos porque el área de difusión de los caracteres es mayor que la de las lenguas; y por eso tienen una enorme cantidad de caracteres, tantos, supongo, como palabras radicales[3].

Esa escritura en caracteres reales abriría una vía de comunicación universal independiente del idioma de los pueblos que la asumieran, ya que permitía acceder a los pensamientos sin pasar por las palabras. Este modo de expresión instauraría una cognición muy particular ajena a lo lingüístico, que Lux describe de forma muy reveladora:

[1] LUX, Jonathan E. «"Characters reall": Francis Bacon, China and the entanglements of curiosity», en *Renaissance Studies*, vol. 29, n.º 2 (2014), pp. 184-203.

[2] ROSSI, Paolo. *Logic and the Art of Memory*. Londres, Continuum International Publishing, 2006 [1983], p. 147.

[3] BACON, Francis. *El avance del saber*. Madrid, Alianza Editorial, 1988 [1623], p. 144.

> [...] the 'real' character was a postulated graphic phenomenon that revealed associations between sign and signified that would be dependent upon an immediate visual synapse or sonority; they would slot under the ontological heading of emblems rather than words or notes[4].

En la anterior cita de Bacon se intuye además una de las cuestiones más problemáticas en la consideración de un lenguaje gráfico de este tipo: la ausencia de una doble articulación equivalente a la que posee lo verbal, que permite componer un número extenso de unidades con significado (los morfemas) a partir de un número limitado de elementos que carecen de él (los fonemas). Un lenguaje gráfico universal podría requerir un catálogo de signos inabarcable, accesible solo a memorias de alcance borgesiano, comparado con la sencillez de un sistema alfabético limitado a unas pocas decenas de letras con un notable potencial combinatorio. Athanasius Kircher coincidirá en esta apreciación sobre los ideogramas chinos y advierte, como señala Umberto Eco, que «si se quisiera traducir a su idioma todo nuestro diccionario, se necesitarían tantos caracteres distintos como palabras hay»[5].

En su aproximación, Bacon prefigura a Peirce cuando observa en los signos que representan a las ideas la misma diferencia que llevaría a este último a distinguir entre icono y símbolo:

> Estos signos de los pensamientos son de dos clases, una cuando el signo guarda alguna semejanza o congruencia con la idea, y la otra *ad placitum*, teniendo validez solamente por contrato o convenio. De la primera clase son los jeroglíficos y los gestos. [...] *Ad placitum* son las caracteres reales ya mencionadas, y las palabras[6].

Sin embargo, no asoció a sus caracteres reales esa relación de similitud perceptual propia de la iconicidad, que sí apreciaba en los jeroglíficos egipcios. Tampoco llegó a aventurarse en la construcción de una lengua basada en ellos, más allá de la clasificación recogida en su *Abecedarium Novum Naturae*, publicado en 1622, en el que asoció una serie de categorías generales a un grupo de letras griegas[7], construyendo una clasificación muy reducida que «representa un intento de establecer un índice del saber, ajeno al proyecto de una lengua perfecta»[8]. Unas décadas más tarde John Wilkins sí emprenderá ese ambicioso proyecto.

Célebre actualmente por el ensayo de Borges en el que se revisa la clasificación zoológica recogida en la enciclopedia china ficticia *Emporio celestial de conocimientos benévolos*[9], John Wilkins

[4] LUX, Jonathan E. *Op. cit.*, p. 185: «[...] el carácter "real" se postulaba como un fenómeno gráfico que revelaba asociaciones entre significante y significado que dependerían de una sinapsis visual inmediata o sonoridad; se clasificarían bajo el epígrafe ontológico de emblemas más que en el de palabras o notas». Todas las traducciones incluidas son propias.

[5] ECO, Umberto. *La búsqueda de la lengua perfecta.* Barcelona, Editorial Crítica, 2016 [1993], p. 138.

[6] BACON, Francis. *Op. cit.*, pp. 144-145.

[7] MANRIQUE CHARRY, Juan Francisco. «La herencia de Bacon en la doctrina Spinocista del lenguaje», en *Universitas Philosophica*, vol. 27, n.º 54 (2010), p. 125.

[8] ECO, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 182.

[9] BORGES, Jorge Luis. «El idioma analítico de John Wilkins», en BORGES, Jorge Luis. *Otras inquisiciones.* Buenos Aires, Emecé Editores, 1960, pp. 139-144.

publicó en 1665 una obra que progresaba en el camino abierto por Bacon: *An essay toward real character, and a philosophical language*. En este texto, propone la construcción de un lenguaje que permita superar la arbitrariedad de las palabras y llegar de manera directa al significado desde el significante. Para lograrlo estableció una clasificación del universo utilizando tablas que lo dividían en géneros, diferencias y especies. A cada una de sus celdas hacía corresponder también una letra, de modo que las palabras nacían de combinar las diferentes subdivisiones de esas tablas que parten de lo general y llegan a lo concreto. En una cita que recoge Eco, se aprecia a la perfección el funcionamiento del sistema:

> Si (De) significa Elemento, entonces (Deb) tiene que significar la primera diferencia; la cual (según las Tablas) es Fuego: y (Deba) indicará la primera especie, que es Llama. (Det) será la quinta diferencia bajo el Género, que es Meteoro que Aparece; (Deta) la primera especie, o sea, Arcoiris; (Deta) la segunda, o sea, Halo[10].

De este modo se desarrollaría la composición fonética del idioma filosófico de Wilkins para que en la propia palabra estuviera contenida la descripción de su ser. Además de proponer una gramática y una sintaxis básica que permitiera la construcción de frases, para su escritura estableció también una serie de símbolos, asociados a esas mismas tablas en las que recogía el conocimiento universal, que poseían la condición de caracteres reales que postulaba Bacon.

El proyecto, observado desde nuestro presente multiversal, parece resultar vano. ¿Cómo puede esa granularidad tan discreta y tan finita —que, partiendo apenas de cuarenta géneros iniciales y doscientas cincuenta y una diferencias, alcanza a definir dos mil treinta especies[11]— representar la totalidad de matices infinitos que se intuyen en el universo, no solo en su realidad material, sino incluyendo también todas las abstracciones concebidas por el ser humano? Esas limitaciones en la lengua analítica de John Wilkins pueden servirnos para contraponerla a una hipótesis imposible, a una lengua ideogramática perfecta que poseyera propiedades icónicas y pudiera resultar decodificable sin necesidad de un aprendizaje específico, sin concurso de lo convencional. De este modo, se superaría su dependencia de una memoria sobrehumana y erigiría un sistema de signos absoluto al convertir la escritura en un hablar dibujando al alcance de cualquiera. Entendido en esos términos, este lenguaje gráfico supondría un acercamiento significativo al estado lingüístico adámico, que se perdió con la proliferación de lenguas provocada por la caída en desgracia de Babel. La imposibilidad de este supuesto se hace patente al considerar la representación de los conceptos abstractos que maneja el ser humano y que están vetados a la representación icónica, ya que su inmaterialidad impide establecer relaciones de semejanza y obliga a recurrir a convenciones.

Sin embargo, el valor intrínseco de la iconicidad para un proyecto que pretenda universalizar la comunicación y el conocimiento comenzaría pronto a ser reconocido y aplicado en propuestas más realistas. Una de ellas, quizá la primera en adquirir cierta notoriedad, es la de John Amos Comenius. Esa fe en una potencial síntesis de todo el conocimiento humano del universo —organizado en un número de categorías limitada e interrelacionada de manera armónica— que

[10] Eco, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 203.

[11] *Ibid.*, p. 209.

guiaba a Wilkins también es compartida por Comenius. Su pansofía cristiana posee un marcado carácter pedagógico, al entender que el conocimiento universal debería redundar en una educación universal en la que lo icónico adquiere un importante peso específico, como señala Umberto Eco al tratarla y estableciéndolo como ideal didáctico:

> El docente debe proporcionar a los discípulos imágenes que se graben intensamente en sus sentidos y en su facultad imaginativa y, por lo tanto, hay que poner las cosas visibles ante la vista, las sonoras ante el oído, los olores ante el olfato, los sabores ante el gusto y las cosas tangibles ante el tacto[12].

Asociados a la organización de ese saber «que sea la imagen viva del universo»[13] y esté al servicio de un acercamiento del hombre a Dios[14], Comenius considera también los principios metodológicos necesarios para alcanzarlo[15]. De este modo, entendería la iconicidad como una forma de excitar los sentidos que no resulta un sustituto del lenguaje verbal sino su complemento perfecto, gracias a su mayor capacidad para impresionar la memoria. Así, en su *Orbis Sensualium Pictus*, publicado por primera vez en 1658 en latín y alemán, y editado posteriormente en otras lenguas vulgares también en versión bilingüe, presentaba «A Picture and Nomenclature of all the chief things in the World, and of men's actions in their way of living»[16] para hacer accesible a los niños ese conocimiento pansófico. Comenius no buscaría un lenguaje ideogramático perfecto y los dibujos en esta obra se ponen al servicio de una didáctica sensorial aplicable en la escuela, de una educación que no se centre en lo puramente textual y se aproxime a lo real, idealmente con el objeto en sí de la enseñanza o, en su defecto, con su representación icónica. Con este método se facilitaría el acceso al conocimiento, ya que «this School would indeed become a School of things obvious to the senses and an Entrance to the School Intellectual»[17]. En esta referencia a una escuela intelectual se intuye la preeminencia que adquiere lo verbal en los procesos de pensamiento abstracto, pero para alcanzar ese nivel de cognición, la imagen constituiría un complemento fundamental y necesario. El concurso de lo verbal y lo icónico redunda en la potencia de la comunicación y más cuando se ve orientada a la pedagogía. Esa es una de las virtudes del cómic y, del mismo modo que lo apreció Comenius, lo haría también siglos después Otto Neurath.

En el periodo que incluye los años finales del siglo XIX y los primeros del XX reverberan ecos de esa inclinación por lo universal en el lenguaje que despuntaba en el periodo isabelino y jacobino.

---

[12] *Ibid.*, p. 183.

[13] COMENIUS en RUNGE PEÑA, Andrés Klaus. «El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio: su papel en la pansofía triádica», en *Pedagogía y Saberes*, n.º 36 (2012), p. 99.

[14] *Ibid.*, p. 98.

[15] JAUME, Andrés. «Pansofismo y conocimiento en el *Prodromus Pansophiae* de J. A. Comenius. Una exposición e interpretación de sus presupuestos epistemológicos», en *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, n.º 47 (2014), pp. 160-161.

[16] COMENIUS, John Amos. *Visible World: or, A Nomenclature of all the Chief Things that are in the World, and of Mens Employments therein*. Londres, John and Benjamin Sprint, 1728, p. 2 del prefacio: «Un índice con imágenes de todas las cosas importantes del mundo y de las acciones de los hombres en sus modos de vida».

[17] *Ibid.*, p. 7 del prefacio: «Esta escuela se convertiría en la escuela de las cosas obvias para los sentidos, y en una entrada a la escuela intelectual».

El interés público en el establecimiento de una lengua internacional auxiliar decaería tras la Segunda Guerra Mundial, ¿quién se atrevería a postular lo universal como valor positivo tras la barbarie del nazismo? En ese momento fundacional para las comunicaciones globales, en el que nacía el periodismo o la telegrafía, el deseo de establecer una *lingua franca* que facilitara las relaciones entre países impulsaba la emergencia de nuevas propuestas. Así, el *volapuk* surgía tomando como modelo el inglés fonético, inventado por Johann Martin Schleyer en 1879; el *tutonish* en 1902 partiendo del alemán; en 1903 el *latino sirte flexione* de Giuseppe Peano, que no se planteaba como una nueva lengua artificial sino como latín simplificado; o, el que resultaría más popular y todavía en uso hasta nuestros días, el esperanto del doctor Ludwik Lejzer Zamenhof, que hizo público en 1887[18]. Además de ese afán de internacionalismo, también seguía latente el interés que llevó a Bacon a considerar que los males del lenguaje, sus imprecisiones a la hora de definir y dar nombre a las cosas, hacían necesaria su reformulación. En sintonía con esta idea, el lingüista Charles Kay Ogden, célebre por la obra *El significado del significado* coescrita junto a Ivor Armstrong Richards y publicada en 1923, proponía una solución a ese dilema con el uso del *Basic English*, una versión depurada del inglés estándar que ofrecía una simplificación de su gramática y su sintaxis, acompañadas de una reducción de su léxico: «a restricted vocabulary of the most necessary words that would force users of the language to analyse their expressions and spell out what they mean»[19].

Con esos antecedentes inmediatos, Otto Neurath junto a Marie Reidemeister, que posteriormente se convertiría en su esposa, y al diseñador Gerd Arntz se embarcó en un proyecto que, hasta cierto punto, retomaría la aspiración a «desbabelizar» la comunicación, recurriendo en su caso a un sistema de signos icónicos presentado como «a kind of pictorial esperanto»[20] al que denominó ISOTYPE —acrónimo de International System of Typographic Picture Education—. Los orígenes de este proyecto se pueden rastrear en sus trabajos previos para el Museo de la Economía de Guerra, fundado en Leipzig durante la Primera Guerra Mundial y, posteriormente, para el Museo de la Sociedad y la Economía, inaugurado en Viena en 1925. En las exposiciones de ambos, Neurath comenzó a recurrir a un método gráfico para representar información estadística, con el fin de facilitar la comprensión al público de datos complejos. Inicialmente denominado «método vienés de estadística pictórica», durante la década de 1930 evolucionaría para ampliar su enfoque inicial y llegar «beyond the purely statistical to cover historical narrative and procedural instructions»[21]. Rebautizado con el nombre de ISOTYPE, vería recogidos sus principios en lo que se puede considerar un manifiesto fundacional: la obra *International Picture Language*, publicada en 1936 utilizando como lengua el *basic english* de Ogden, con el que compartía una misma vocación. Neurath y su equipo se dedicaron a compilar un catálogo de signos, reducido al mínimo número de elementos posibles, que pudieran combinarse

[18] Eco, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 264.

[19] McElvenny, James. «International Language and the Everyday: Contact and Collaboration between C. K. Ogden, Rudolf Carnap and Otto Neurath», en *British Journal for the History of Philosophy*, vol. 21, n.º 6 (2013), p. 1196: «Un vocabulario restringido a las palabras más necesarias que obligue a los usuarios a analizar sus expresiones y a expresar con claridad lo que quieren decir».

[20] Neurath, Otto en Tsiambaos, Kostas. «Isotype diagrams from Neurath to Doxiadis», en *Architectural Research Quarterly*, vol. 16, n.º 1 (2012), p. 49: «Una especia de esperanto en imágenes».

[21] McElvenny, James. *Op. cit.*, p. 1210: «Más allá de lo puramente estadístico para abarcar narraciones históricas e instrucciones procedimentales».

entre sí para formar imágenes más elaboradas con significados complejos y en los que primara la claridad, resultando «so simple that they may be put in lines like letters»[22]. Sin embargo, desde sus orígenes se planteó como un lenguaje auxiliar de lo verbal y no como un sustituto completo —aquí se trunca el sueño de una iconicidad ideogramática perfecta—, en palabras de Marie Neurath: «ISOTYPE is not a picture language in the way Chinese script is. We do not say: what you can say in words, we can also say in pictures. What we say is: Don't say in words what you can say in pictures»[23]. En esta cita podemos encontrar un lema aplicable a la poética del cómic y un reconocimiento a la suma de imagen y palabra como medio de comunicación óptimo. Además de este, muchos otros de los principios que rigen la propuesta recogida en ISOTYPE encuentran paralelismos reseñables con la obra de un grupo de autores y autoras españoles de cómic actual que se han embarcado en un interesante proceso de despojamiento formal, según lo califica de manera muy acertada Gerardo Vilches[24]. En esta coincidencia que surge en torno a la filosofía compositiva de lo icónico se pueden buscar ecos de ese afán de universalidad ahora olvidado. En esos rasgos comunes quizá sea posible percibir todavía su latido. Prestémosles atención.

Cuando Neurath recomendaba para sus signos visuales una puesta en línea que los asemejara a las letras, estaba enfatizando la importancia de su contorno. Ese perímetro de la figura que la separa del fondo resulta clave para su identificación y registro en la memoria y también define su «esqueleto estructural», término utilizado por Rudolf Arnheim[25] que puede sustituirse sin perjuicio significativo por el de «diagrama», empleado por Peirce. Es importante señalar su inexistencia en el mundo real: no es posible delimitar un contorno estable y predeterminado para un objeto tridimensional. Cuando el ángulo de observación se mueve alrededor de un cuerpo, su contorno se redibuja. La permanencia de los contornos solo puede darse en un espacio bidimensional, de donde se desprende que solo será posible la definición de signos icónicos con forma invariable renunciando a la tridimensionalidad y la perspectiva o, lo que es lo mismo, un pictograma no puede existir más allá de Planilandia.

Esta renuncia que Neurath abrazó con determinación, como señala Twyman[26], se observa en distinto grado en la obra de ese grupo de autores y autoras de cómic a los que aludía como despojados en un sentido estético, aunque la denominación también sería aplicable en un sentido vital por la precariedad imperante en el sector. En las obras de Lorenzo Montatore encontramos quizás una de las mejores expresiones de ese aplanamiento del mundo ficcional, con personajes a los que conocemos solo por el perfil de su rostro y muy raramente por su visión de

[22] NEURATH, Otto. *International Picture Language*. Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1936, p. 32: «Tan simples que se pudieran expresar con líneas, como las letras».

[23] NEURATH, Marie. «Report of the last years of Isotype work» en *Synthese*, vol. 8, n.º 12 (1950/1951), p. 26: «ISOTYPE no es un lenguaje en imágenes del mismo modo que lo es la escritura china. No decimos: lo que puedes decir en palabras, también lo podemos decir con imágenes. Lo que decimos es: no digas en palabras lo que puedas decir en imágenes».

[24] CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. «La Resma. Capítulo 029. Antonio Hitos» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 1 de mayo de 2023. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=QJeO72nT3uU

[25] ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1954], pp. 118-123.

[26] TWYMAN, Michael. «The significance of Isotype [catálogo de la exposición], en S.n, *Graphic communication through Isotype*, Reading, Universidad de Reading, 1975, p. 10.

frente, que avanzan siguiendo la única dirección posible en ese universo: de izquierda a derecha, en el mismo sentido que la lectura occidental o un videojuego de plataformas. En esta perspectiva plana la diferencia de tamaño entre los objetos representados y la superposición representan las únicas formas de generar un efecto de profundidad. La tendencia a lo bidimensional se observa también en cierta medida en las últimas obras de Max, especialmente en *El tríptico de los encantados*[27] y en *Qué*[28], y se puede seguir rastreando en otros autores que no abandonan por completo el uso de la perspectiva, pero adoptan aproximaciones intermedias. Antonio Hitos, en sus primeras obras *Inercia*[29] y *Materia*[30], recurre a un tipo de perspectiva muy particular, popularizado por Chris Ware, en la que las líneas de superficies que se conectan entre sí formando ángulos no fugan hacia un mismo punto y se mantienen paralelas respecto a la línea del horizonte[31]. Esta representación intermedia se resiste todavía a completar el tránsito de la representación plana a la tridimensional.

Fig. 1. De izquierda a derecha: viñetas de Montatore, Lorenzo. *La mentira por delante*. Bilbao, Astiberri, 2021, p. 72; viñeta de Hitos, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014, p. 24; y viñeta de Domingo, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011, p. 50.

La siguiente etapa en este proceso de rebeldía frente a la elevación al cubo la representaría la perspectiva isométrica, de la que Hitos también hace un uso reseñable en *Materia*, muy influenciado, como él mismo reconoce[32], por *Aventuras de un oficinista japonés*[33] de José Domingo. En el espacio isométrico los objetos representados no ven alteradas sus dimensiones al desplazarse, ya que la escala es la misma en sus tres ejes y no existe un punto de fuga definido por la posición de un observador concreto. La suma de esa visión omnisciente despersonalizada y ese notable

[27] Max. *El tríptico de los encantados*. Madrid, Museo Nacional del Prado, 2016.

[28] Max. *Qué*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2023.

[29] Hitos, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014.

[30] Hitos, Antonio. *Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016.

[31] Towle, Ben. «Chris Ware and perspectivew drawing», en *Benzilla*, 17 de octubre de 2007. Disponible en https://www.benzilla.com/?p=831

[32] Charles, Marc y Vilches, Gerardo. *Op. cit.* Ver minutaje 1:27:30 – 1:34:45.

[33] Domingo, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011.

grado de estabilidad en sus signos icónicos —pese a su tridimensionalidad— emparenta, aunque de manera lejana, lo isométrico y lo ideogramático. Más allá de esta última frontera, la representación mediante otro tipo de perspectivas implica esa variación infinita en tamaños y formas, en función de la distancia al objeto y el ángulo de visión adoptado, que imposibilita la estabilidad del signo icónico y el establecimiento de su contorno con cierto grado de permanencia.

En relación con estas observaciones, podemos subrayar una circunstancia fundamental en la consideración de la imagen como lenguaje: la naturaleza de lo visual dificulta su codificación en signos. Umberto Eco explica este problema comparando la pronunciación de la palabra «caballo» —un signo verbal fijo que altera su significado con la mínima modificación de alguno de los fonemas que lo componen (por ejemplo, «cabello»)— con su representación gráfica, de la que afirma:

> [...] disponemos de infinitas maneras de representar un caballo, de sugerirlo, de evocarlo entre claroscuros, de simbolizarlo con una pincelada caligráfica, de definirlo con realismo minucioso (con la posibilidad de denotar un caballo quieto, corriendo, en escorzo, rampante, con la cabeza inclinada para comer o beber, etc)[34].

Sin embargo, en esas representaciones múltiples de un caballo existe un reconocimiento en el que se fundamenta la iconicidad. Eco acota con mayor exactitud esa relación de semejanza entre el signo icónico y su objeto, según la planteó Peirce, fundándola en la selección convencional de ciertos aspectos percibidos. Así, señala que: «[...] los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas»[35]. Al dibujar un caballo de forma básica, definiendo su contorno sobre un papel, estamos representando «la única propiedad que el caballo verdadero no tiene»[36] y, por tanto, hablar de semejanza entre signo y objeto resultaría paradójico. No existe un parecido entre esa línea que forma una silueta y la realidad del caballo, pero sí con la forma en la que es percibido al seleccionar ciertos aspectos reconocibles, que establecemos como más pertinentes que otros y codificamos y almacenamos en nuestra memoria siguiendo ciertas convenciones gráficas. El signo icónico se construye así mediante un proceso de reducción del que se obtiene un modelo perceptivo de su objeto y en esos rasgos pertinentes que lo componen se encontraría un paralelismo con el esqueleto estructural, que señalaba Arnheim, o con el diagrama que Peirce identificaba como hipoicono. Podríamos decir que, a partir de la percepción visual, el signo icónico se hace reconocible en un proceso cognitivo básico para el ser humano, que Arnheim subraya en la siguiente cita:

> El acto elemental de dibujar la silueta de un objeto en el aire, en la arena o sobre una superficie de piedra o papel significa una reducción de la cosa a su contorno, que no existe como tal línea en la naturaleza. Esta traducción es un logro muy elemental de la mente: hay indicaciones de que los niños pequeños y los monos reconocen las siluetas de objetos

[34] ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona, Editorial Lumen, 1974 [1968], p. 203.

[35] *Ibid.*, p. 194.

[36] *Idem.*

> familiares casi espontáneamente. Pero captar la semejanza estructural entre una cosa y su representación no por ello deja de ser una tremenda hazaña de la abstracción[37].

Volviendo a la cuestión inicial, la representación de lo visual no se puede entender en sí misma como un lenguaje, por esa dificultad de codificación que tolera una infinitud de signos para un mismo objeto. La creación de un lenguaje exige, entre otras cosas, ese proceso de definición convencional de un catálogo de signos limitado y combinable en el que se embarcaron Otto y Marie Neurath junto a Gerd Arntz. Incluso las limitaciones de esta aproximación hacen más conveniente considerarlo y denominarlo sistema de códigos visuales antes que lenguaje.

El lenguaje verbal posee dos propiedades interrelacionadas que identificó John Lyons[38] y evitan el problema apuntado para la imagen: la dualidad o doble articulación y la discreción. La primera, que ya mencioné previamente, hace referencia a la estructuración en dos niveles, siendo uno primario compuesto de un número de elementos significativos potencialmente infinito, que se forman a partir de los componentes de un nivel secundario, limitados en número y carentes de significado. La segunda, alude a la finitud y clara definición de ese catálogo de unidades secundarias, que hace que cualquier cambio en una de sus combinaciones altere el significado de los elementos secundarios que generan, como Lyons ejemplifica con las palabras «cal» y «col», y la diferencia semántica que supone esa variación de un fonema «a» por otro distinto «o». Muchos teóricos han buscado una doble articulación en lo visual, algunos afirmando encontrarla —Levi Strauss en su prólogo a *Lo crudo y lo cocido* o Claude Cosette, que llega a identificar los «grafemas» como unidades secundarias que compondrían «iconemas» con significado y agrupados darían lugar a una imagen— y otros, al contrario, negando su existencia como Umberto Eco, con su ejemplo del caballo o el Grupo μ, Göran Sönesson o Martine Joly[39]. Parece muy aventurado postular uno o varios componentes similares a los fonemas verbales en toda representación visual. Incluso delimitando unidades sin significado como la línea, la mancha, el color o la textura hallamos una variedad infinita dentro de esas categorías y las representaciones que generan poseen una continuidad analógica que, en la mayor parte de ocasiones, hace imposible su delimitación clara como unidades discretas e impide la identificación de signos visuales equivalentes a los morfemas verbales. Intentar descomponer la *Gioconda* en unidades significativas podría llevarnos a extirparle la nariz o los ojos y ver si pueden combinarse con los extraídos de lienzos de otros artistas o bien, dentro de esa boca de elusiva sonrisa, delimitar líneas o manchas que al tener propiedades únicas tampoco permiten articular una combinatoria.

La dificultad para encontrar una traslación a lo visual de la doble articulación y la discreción verbales reside en una diferencia fundamental entre estos dos tipos de percepción. Lo lingüístico posee una cualidad unidimensional que permite su fácil segmentación en unidades finitas a partir de las que podemos construir nuevos hilos sonoros. En cambio, lo visual posee una naturaleza tridimensional que puede llegar a reducirse, como máximo, a un plano bidimensional mediante

[37] Arnheim, Rudolf. *Op. cit.*, p. 161.

[38] Lyons, John. *Introducción al lenguaje y a la lingüística*. Barcelona, Editorial Teide, 1984 [1981], pp. 16-18.

[39] Para una discusión extensa sobre la doble articulación en lo visual y la posibilidad de su consideración como lenguaje referirse a: Entenza, Ana. *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales* [tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona, 2008, pp. 583-605. Disponible en https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf

su representación por medios artificiales. No es lo mismo recortar un hilo que un papel. Ya he mencionado ese recurso al aplanamiento de lo visual mediante el empleo de tipos de perspectiva particulares y ahora apuntaré otras formas de aproximar lo visual a lo verbal. Lo icónico puede intentar aproximarse a la realización verbal de lo discreto y lo dual, si sus signos se construyen siguiendo las premisas que estableció Neurath y que también practican los autores y autoras de cómic a los que me he referido como despojados.

Comenzaré retomando los conceptos de contorno y esqueleto estructural, que mencionaba Arnheim —o diagrama, según Peirce— para observar cómo encuentran aplicación en las directrices de ISOTYPE. Con el objetivo de generar imágenes en las que se prescinda de cualquier elemento ajeno a su intención significativa principal, Neurath establece la siguiente regla: «At the first look you see the most important points, at the second, the less important points, at the third, the details, at the fourth, nothing more —if you see more, the teaching-picture is bad»[40]. Esta prescripción sintetiza su filosofía para la composición de signos y en ella se destaca la importancia de su reducción a ese mínimo esqueleto estructural, en el que se prescinde de todo elemento accesorio para su significado. Dentro del inventario de signos de ISOTYPE puede ser interesante observar el correspondiente a un caballo y analizar como Neurath y Arntz intentan superar las dificultades en su definición de las que advertía Eco.

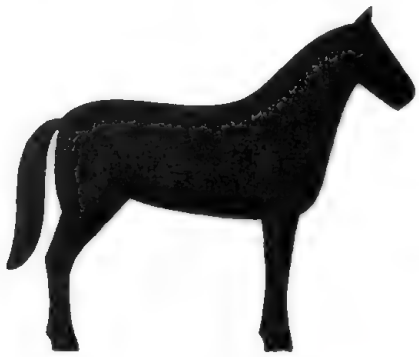


FIG. 2. Signo de caballo diseñado por Gerd Arntz. Extraído de http://www.gerdarntz.org/node/413.html

La primera elección interesante que se observa en la figura es la representación de perfil. Dentro de la reducción a lo bidimensional, la vista frontal y la de perfil constituyen las dos posibilidades más frecuentes, pero debido a la simetría que ofrecen muchas entidades en su visión de frente y a la ocultación de detalles —sobre todo en criaturas cuya dimensión en profundidad posee una mayor longitud, como un caballo u otros animales— es posible revelar en su perfil más detalles significativos que faciliten la identificación. La línea de contorno será más sinuosa en ese caso y, como si de una forma de onda se tratara, cada uno de esos recovecos codificará información adicional que ayudará a descifrar el signo. En el diccionario visual de ISOTYPE también se incluyen representaciones frontales de ciertos elementos, pero se aprecia una mayor tendencia a

[40] NEURATH, Otto. *Op. cit.*, p. 27: «De un primer vistazo ves los puntos más importantes, de un segundo, otros menos importantes, de un tercero, los detalles, y en un cuarto nada más —si ves algo más, la imagen de aprendizaje es mala».

adoptar el perfil como solución codificadora. En cualquier caso, esa infinidad de escorzos que Eco reconocía como dificultad para definir en un signo icónico único la realidad tridimensional se resuelve reduciéndola a dos opciones. En el cómic ya habíamos observado que en una perspectiva absolutamente plana esta visión de perfil permitía de forma más natural el movimiento dentro de la viñeta, algo imprescindible para asentar las condiciones espaciotemporales mínimas de lo narrativo.

Otra peculiaridad destacable en este signo de «caballo» se aprecia en cómo la línea de contorno se funde con la superficie que delimita al elegir un color negro plano para rellenarla. Es interesante realizar una breve reflexión sobre ese color que identificamos con el término «plano», haciendo corresponder lo colorimétrico, únicamente vinculado a la luz y la frecuencia de onda electromagnética, a una descripción espacial. Con esta correlación se está señalando la ausencia del gradiente que la iluminación genera en un entorno tridimensional al incidir sobre un objeto. Esa uniformidad de color y luminancia es otra construcción inexistente fruto de ese ímpetu por reducir lo real a lo bidimensional que facilita la consolidación del signo icónico. El recurso, en el caso del caballo de ISOTYPE, a un color plano negro indiferenciado del contorno simplifica y hace más efectiva su representación. Esta limitación en el uso del color constituye otro de los preceptos que Neurath propone al sugerir una reducción del número de colores impresos a dos y la desaparición de sus contornos, como hemos visto para el caballo, excepto en ciertos casos: «[…] on white paper all white signs have to have a black line round them, and so do most of the yellow signs»[41].

Fig. 3. Signos para hombres y mujeres del catalógo de ISOTYPE. Extraído de http://www.gerdarntz.org/isotype/people.html

Observando el contorno de los signos de ISOTYPE se aprecia también una preferencia por las líneas rectas. En algunos de los iconos que representan figuras humanas se puede comprobar como los brazos y las piernas se muestran completamente rectos e incluso en los rostros masculinos su perfil también se dibuja únicamente con una línea recta. Rodillas, codos e incluso narices se consideran como elementos prescindibles para el reconocimiento de lo humano; la condición bípeda y una vestimenta sencilla, que diferencia entre pantalón y vestido —carentes de cualquier

[41] *Ibid.*, pp. 44-46: «[…] en papel blanco todos los signos blancos tendrán que tener una línea negra a su alrededor, y también la mayoría de signos amarillos».

tipo de arruga o pliegue que mostraría una prenda real— para lo masculino y femenino respectivamente, bastan para construir un diagrama identificable.

La aproximación al diseño de personajes y escenarios que adopta Nadia Hafid en sus obras *El buen padre*[42] y *Chacales*[43] comparte muchos rasgos con la de ISOTYPE: el aplanamiento del espacio, la preferencia por las vistas de frente o de perfil; la representación simplificada de la figura humana, uniformizando vestuario y peinado; el uso de una paleta de color mínima, en la que las diferencias sirven para subrayar personajes o circunstancias reseñables. Aunque esta tendencia al despojamiento de la representación icónica dentro de la viñeta se puede encontrar, en mayor o menor medida, en todos los autores de cómic que he ido mencionando, la similitud entre los signos diseñados por Gerd Arntz y las viñetas de la autora catalana resulta especialmente llamativa.

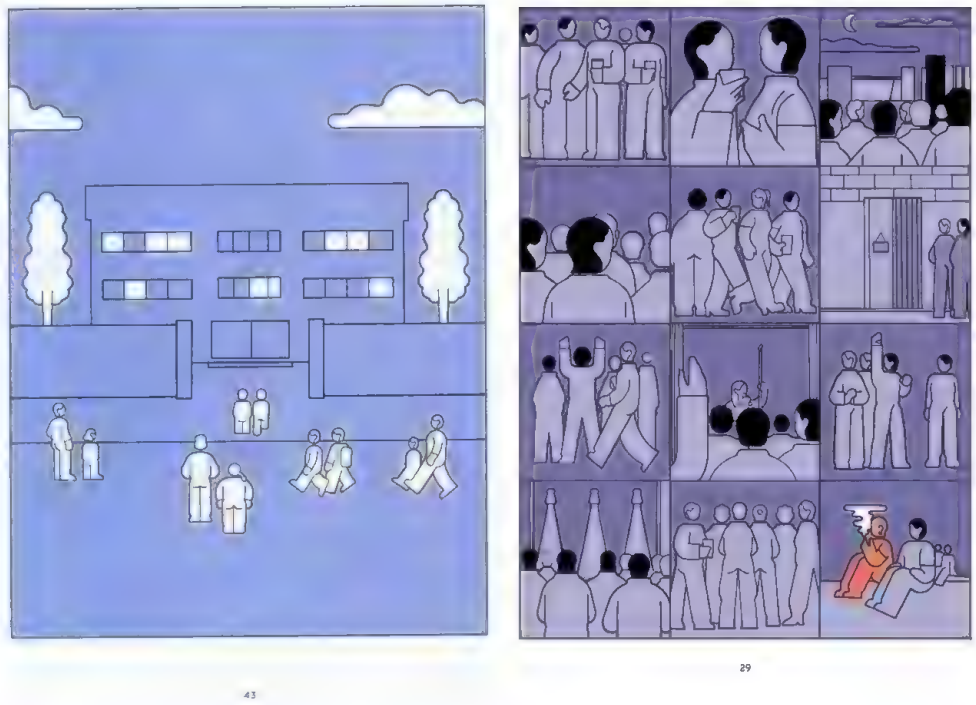


FIG. 4. De izquierda a derecha: página de HAFID, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020, p. 43; y página de HADIF, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022, p. 29.

Otra de las elecciones estilísticas de Hafid que probablemente más llame la atención es la ausencia generalizada de rasgos en el rostro de los personajes. La expresión facial, dejando de lado la verbal, construye el único código propio y reconocible de forma natural que permite reflejar el estado de ánimo del ser humano. Renunciar al dibujo de los ojos y la boca en su representación gráfica podría compararse con el intento de hablar prescindiendo de la mitad de los fonemas disponibles. Sin embargo, Hafid la obvia en la mayor parte de sus viñetas y la reserva para aquellas en las que su significado tiene un peso específico. En una entrevista realizada en el programa

[42] HAFID, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020.

[43] HAFID, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022.

La Resma[44] la propia autora apuntaba que, en las acciones de los personajes, la definición detallada del rostro le resultaba innecesaria en muchas ocasiones y podía redundar en un exceso de patetismo que derivaría en una falta de credibilidad. En este caso, esa codificación tan predeterminada y extendida que posee la expresión facial —que ha llevado a estandarizar un sistema de signos de uso global, los emoticonos, para denotar las emociones humanas— puede llevar a incurrir en el cliché o el equivalente a la sobreactuación actoral. Ante esta circunstancia, el cómic puede optar por ese borrado del rostro, imposible en teatro o cine, o su minimización: ¿por qué dibujar ojos, boca y nariz cuando con solo una ceja ya se puede expresar todo lo que se desea?

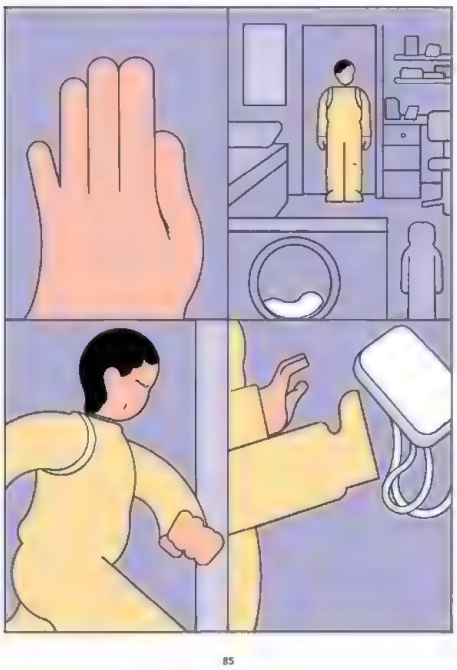


FIG. 5. Página de HAFID, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022, p. 85.

Esta corriente de «antiemojización» en el rostro de los personajes de cómic, que derivaría en última instancia en su borrado, es una práctica detectable en otros dos artistas actuales integrables en ese grupo de despojados que, progresivamente, va inventariando este texto: Borja González y Conxita Herrero. Mientras que en el primero se observa una renuncia absoluta a la expresión facial, la segunda decide mantener las narices en las caras de sus personajes, un elemento del que prescinden los emoticonos por su estabilidad formal en cualquier circunstancia anímica, lo que le otorga un escaso potencial combinatorio para construir significados diversos en relación con ojos y boca. En este sentido, salvar la nariz de los personajes podría entenderse como una elección discordante, contraria a esa estilización que prescinde de los elementos no significativos, quizá como un gesto cargado de ironía. Sin que constituya un rasgo de estilo tan marcado

[44] CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. «La Resma. Capítulo 025. Nadia Hafid» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 12 de octubre de 2022. Ver minutaje 15:30-20:50. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=UbCjHiKJsyk

como en los dos dibujantes anteriores, Marta Cartu también ha recurrido en su obra *Hola Siri*[45] a la supresión de los rasgos faciales de un modo que se asemeja al de Hafid, empleándolos de manera muy selectiva y en ocasiones parcial —mostrando solo los ojos o solo la boca— en momentos específicos de su relato.

Al observar el estilo aséptico de estas artistas parece inapropiado aplicarles la etiqueta *cartoon* que acuñó Scott McCloud[46] para referirse a una forma conceptual de aproximarse a la representación visual. Frente a ese término, que posee ciertas connotaciones asociadas a la caricatura, la sobreexpresividad e incluso a un género concreto —la animación cinematográfica temprana—, puede resultar más apropiado emplear otras denominaciones como dibujo esquemático o diagramático. Dentro de esta categorización, que poseería una mayor amplitud, lo *cartoon* encajaría como un subtipo. De los autores mencionados hasta ahora, Montatore y Max, podrían asimilarse en mayor medida a ese tipo de esquematización en la que prima lo expresivo, mientras que Antonio Hitos se situaría en una gradación intermedia entre lo *cartoon* y ese otro polo opuesto de diagramación prácticamente neutra que encarnarían Hafid o Herrero.

Pese a este desacuerdo terminológico, el desarrollo teórico de McCloud incorpora otra idea de particular interés para este análisis cuando destaca el potencial del *cartoon* para facilitar una identificación universal entre observador y dibujo. Esta circunstancia permitiría a la persona habitar el personaje de una forma que no tolera la representación realista detallada, por no dejar lugar a las indefiniciones donde cabe lo común[47]. En esa particular universalidad subyace de forma implícita la sugerencia de otra. Si todos los seres humanos podemos proyectarnos en ese círculo que contiene apenas dos puntos y una línea para representar ojos y boca, ejemplo al que recurre McCloud, es porque la percepción de su significado también resulta universal. En ese signo icónico, que sería el espejo de todo ser humano, se absorberían todos los rostros en uno: el rostro. En él se podría entrever ese proceso de significación perfecto, propio de un ideograma que no requiere de un aprendizaje previo para su comprensión, que evita la convención imprescindible para el lenguaje verbal. Se ha demostrado que hasta los bebés identifican ese patrón, asimilándolo al rostro de sus progenitores[48].

Retornando a la cuestión de la representación del rostro en la obra de Nadia Hafid, Borja González o Conxita Herrero, un círculo vacío puede resultar tan universal o más tanto para la proyección del lector, como para construir el significado «cara» que un círculo que contenga dos puntos y una línea. Su empleo resultaría un paso más en esa poética que busca la reducción al mínimo del contenido significante, posible en este caso gracias a la incorporación del signo icónico en un contexto de orden superior. Ese círculo sin ojos ni boca se ubicaría sobre un torso con extremidades identificable como cuerpo humano, no aparecería aislado en la nada. Separar este elemento para denotar el significado «cabeza» es algo que no resultaría posible aquí y todavía menos en otros tipos de representación icónica. Si pensamos en un lienzo pintado al óleo, realizar esta operación quirúrgica y extirpar con la misma facilidad de su continuidad cromática

[45] CARTU, Marta. *Hola Siri*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2023.

[46] MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nueva York, Harper Collins, 1994 [1993], p. 29-59.

[47] *Ibid.*, p. 36.

[48] MORTON, John y JOHNSON, Marc H. «CONSPEC and CONLERN: A Two-Process Theory of Infant Face Recognition», en *Psychological Review*, vol. 98, n.º 2 (1991), pp. 164-181.

una porción significativa es inviable. En la mayor parte de los casos, los componentes de una imagen poseen una dependencia contextual absoluta para significar y esto complica, como ya se señaló antes, la delimitación de unidades discretas que construyan unidades semióticas superiores. En la siguiente cita, Umberto Eco sintetiza esta cuestión de forma elocuente:

> En el continuum icónico no se destacan unidades pertinentes discretas y catalogables una vez para todas, sino que aspectos pertinentes varían: unas veces son grandes configuraciones reconocibles por convención, otras son pequeños segmentos de líneas, puntos, espacios blancos, como sucede en un perfil humano, en el que un punto representa un ojo, un semicírculo un párpado, etc.; y en otro contexto sabemos que el mismo punto y el mismo semicírculo representan, por ejemplo, un plátano y un grano de uva. Por lo tanto, los signos del dibujo no son elementos de articulación correlativos a los fonemas de la lengua porque no tienen valor posicional y oposicional, no significan por el hecho de aparecer y de no aparecer; pueden asumir significados contextuales (punto=ojo, cuando está inserto en una forma amigdaloide) sin tener significado propio, pero no se constituyen en sistema rígido de diferencias según el cual un punto significa en cuanto se opone a la línea recta o al círculo. Su valor posicional varía según la convención que instituye el tipo de dibujo, y puede variar según la mano del dibujante o cuando éste cambia de estilo[49].

Eco deja de nuevo patente en este párrafo la dificultad de trasponer el modelo lingüístico estructural a la imagen, debido a que sus atributos de discreción y doble articulación no le son aplicables. Aunque establecer una correlación perfecta a este nivel entre lo verbal y lo icónico no es posible, sí se puede observar un distinto grado de afinidad con estas propiedades en diferentes estilos de representación visual. Esa forma pseudocircular que, en los personajes de Hafid, representados en plano general, corresponde a su cabeza o esos cuerpos uniformes, indiferenciados en su vestuario, en los que solo varía ligeramente la configuración de sus extremidades, articulan un modo de representación muy diferente al que presumía Umberto Eco en la pintura naturalista de un caballo. Esa infinita variabilidad del signo icónico se puede delimitar dentro de una obra que establezca un código propio y bien definido mediante un léxico visual específico. La reducción del referente a un símbolo único continúa siendo inalcanzable para lo icónico que, comparado con lo verbal, construye su significado en forma de sintagmas[50] —«cabeza de frente», «cabeza de perfil», «cabeza de espaldas»— por esa interdependencia directa con lo espacial, incluso cuando se ve reducido a lo bidimensional. Entre ese signo ideal, único y concreto, y ese otro indeterminado e infinitamente mutable existe una gradación. La representación del ser humano en los cómics de Nadia Hafid se ve restringida de un modo que tiende a esa univocidad. La suma de las decisiones estilísticas discutidas previamente, guiadas todas por el principio del despojamiento, aproximan lo icónico a lo verbal. Aunque no se puede afirmar que la doble articulación y la discreción propias de lo lingüístico encuentren una correspondencia perfecta, en el caso de Hafid se percibe cierta proximidad. Jan Baetens ha encontrado una afinidad similar entre lo verbal y lo icónico en la obra de Chris Ware de la que afirma lo siguiente:

[49] Eco, Umberto (1974). *Op. cit.*, p. 204.

[50] *Ibid.*, p. 203.

> What happens in Ware's fiction is a phenomenon of semiotic "articulation"; i.e., of dividing a unit into its smaller, meaningful components on the one hand, and of integrating this unit into an element of a superior level on the other. Articulation is often considered more characteristic of verbal language than of images. Indeed, one of the most popular stereotypes of the semiotic interpretation of an image is that it is not possible to "cut up" an image, that one has to consider it always as a "whole". But here Ware applies articulation in an eminently visual way; forms and colors are used as the letters of an alphabet, and their combinations are almost infinite[51].

Unos párrafos atrás este texto incidía en el estereotipo semiótico que señala Baetens: esa imposibilidad de realizar la autopsia a una imagen. Profundizar en los estereotipos no tiene por qué resultar un trabajo infructuoso. En su cita, que incurre en ciertas imprecisiones respecto a la articulación verbal[52], Baetens menciona su potencial combinatorio y alude veladamente a esa otra propiedad de la que resulta indisociable: la discreción, esa cualidad que «se opone a la continuidad o variación continua»[53]. Para hacer posible esa articulación que amplifica la combinatoria, la clave se encuentra en esta discreción, en esta posibilidad de aislar, de discriminar, que solo se logra con el concurso de los espacios vacíos. Al reducir lo icónico a dos dimensiones, perfilar contornos determinados y repetitivos que conforman un patrón y rellenarlos con colores planos, aunque no sean el blanco, se generan en el dibujo regiones que toleran mejor la segmentación. Aunque no se pueda alcanzar esa perfecta diferenciación que admiten el hilo de voz o el trazado caligráfico, gracias a la primacía absoluta en ellos de lo sucesivo unidimensional en lugar de lo contiguo bidimensional, con este proceso de despojamiento se abren espacios diáfanos en los que un signo icónico puede habitar con cierta estabilidad. Del ámbito de la representación, el dibujo vira hacia el de la codificación, deja de intentar ser espejo para aspirar a ser símbolo. Este deslizamiento conlleva otro: frente a la función estética del dibujo, asociada a la expresión, gana peso específico su función comunicativa, en la que resulta imprescindible el concurso de la convención, del acuerdo previo entre emisor y receptor respecto al uso de un código común. Según señala Altarriba:

> [...] la convención es la que establece las unidades mínimas de un sistema de comunicación. En consecuencia, estas unidades serán difícilmente detectables cuando el canal de comunicación dependa escasamente de una convención. Esta característica diferencial es

[51] BAETENS, Jan. «New = Old, Old = New: Digital and Other Comics following Scott McCloud and Chris Ware», en *Electronic Book Review*, 1 de enero de 2001. Disponible en https://electronicbookreview.com/essay/new-old-old-new: «Lo que sucede en la ficción de Ware es un fenómeno de "articulación" semiótica; es decir, la división de la unidad en componentes significativos más pequeños, por una parte, y la integración de esta unidad en un nivel superior, por otra. La articulación se considera a menudo más característica del lenguaje verbal que de las imágenes. De hecho, uno de los estereotipos más populares de la interpretación semiótica es que no es posible "recortar" una imagen, que siempre tiene que ser considerada como un "todo". Pero aquí Ware aplica la articulación de un modo eminentemente visual; las formas y los colores se usan como letras de un alfabeto, y sus combinaciones son casi infinitas».

[52] En la articulación las unidades del orden secundario carecen de significado, al contrario de lo que señala Baetens; y su apreciación de las formas y colores como elementos de ese orden similares a los fonemas parece referirse al potencial combinatorio de un número de unidades limitado, algo que está más relacionado con la discreción.

[53] LYONS, John. *Op. cit.*, p.19.

> la que hace que la aplicación de los esquemas lingüísticos a la imagen dé escasos resultados[54].

En la imagen representativa no es posible hallar factores convencionales, más allá de una experiencia visual compartida por el ser humano. Sin embargo, los rasgos particulares que se han identificado en el dibujo de Hafid se asemejan a los del sistema ISOTYPE, que lleva tiempo asimilado culturalmente. De este modo, se ha establecido una estilística reconocible del ideograma, del signo pictórico altamente codificado, y con esa aceptación general se instituye también lo convencional, algo propio del código y ajeno al dibujo artístico que se entiende más como expresión individual. La tendencia que podemos identificar en el dibujo de Ware o de Hafid a manifestar propiedades características de lo verbal sumaría entonces a la doble articulación y la discreción otra íntimamente ligada a lo lingüístico: la convencionalidad del código.

Hasta ahora este análisis no había traspasado la frontera de la viñeta, pero es un paso que parece conveniente no omitir. En algunas páginas de los autores y autoras que he mencionado se puede observar un tipo de composición secuencial recurrente en la que las viñetas se repiten con muy poca o ninguna variación entre ellas. En estas páginas, la estabilidad que ya poseía el signo icónico se transfiere a la secuencia. El infinito potencial de ángulos de visión que ofrece lo tridimensional se descarta. Si lo representado es una conversación se renuncia al montaje con plano y contraplano heredado del cine. Manteniendo exactamente el mismo encuadre, pequeños gestos de los personajes hacen avanzar el relato. En esta iteración de la viñeta se puede entrever un paralelismo con los gráficos estadísticos de ISOTYPE, en los que las diferencias cuantitativas se mostraban repitiendo siempre un mismo signo en un número variable de ocasiones. Sin embargo, en el cómic la diferencia entre los elementos de esta serie de componentes similares pasaría a ser cualitativa. Lo que permite subrayar esa iteración de lo similar es la aparición de elementos discordantes entre una viñeta y la siguiente. De este modo, la información que codifica la secuencia se reduce y se concreta gracias a esa redundancia. El lector no tiene que detenerse a cada paso en el análisis de una imagen abigarrada y cambiante, los componentes significativos se ven destacados, lo que facilita y agiliza su interpretación y, con ello, el ritmo de la lectura. En estas secuencias de viñetas se siente esa «musiquilla» del cómic que menciona Antonio Hitos[55].

Este tipo de composición supone de nuevo un acercamiento a los parámetros de lo verbal. Al minimizar los elementos variables en una secuencia de viñetas se renuncia a la extensión que ofrece la superficie bidimensional, marcando una tendencia de reducción desde el plano hacia un límite inalcanzable: esa línea unidimensional, en la que solo es posible concatenar un valor diferencial en cada instante de su avance. En el ámbito de la cibernética, podemos encontrar el límite último de este proceso de codificación lineal de la información con el establecimiento del bit y la generación de secuencias en la que solo puede darse el valor «1» o el «0», aunque la velocidad que puedan asumir sus variaciones alcance cientos de *gigabytes* por segundo. En esas viñetas que practican la repetición con mínima variación encontramos de nuevo esa tendencia subyacente a convertir el plano en línea, lo bidimensional en unidimensional.

[54] Altarriba, Antonio. *La narración figurativa.* Madrid, Ediciones Marmotilla, 2022, p. 80.

[55] Charles, Marc y Vilches, Gerardo (2023). *Op. cit.* Ver minutaje 57:05 – 1:00:30.

FIG. 6. De izquierda a derecha: página de MONTATORE, Lorenzo. *¡Cuidado, que te asesinas!* Barcelona, Ediciones La Cúpula, 218, p. 38; y página de HITOS, Antonio. *Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016, p. 57.

Parece poco probable que en nuestro momento histórico puedan volver a surgir las aspiraciones a una lengua perfecta que profesaban Francis Bacon o John Wilkins. Incluso superando esa ambición semiótica, el ideal comunicativo que supondría el uso de una misma lengua por todos los hablantes ha perdido también la vigencia que encontraba a finales del siglo XIX y comienzos del XX con el surgimiento del esperanto o el volapük. Sin embargo, el proyecto de Neurath resuena todavía en nuestra cultura global. Su visión, menos totalizadora —al asumir un código icónico predefinido como lengua auxiliar de la verbal, no como su reemplazo— ha evolucionado y ha logrado introducirse en nuestros usos comunicativos de diferentes formas. El empleo de la imagen como complemento del lenguaje se ha convertido en una práctica extendida, gracias a las aplicaciones que recurren a iconos para completar los mensajes y agilizar su interpretación. Esta asimilación natural en nuestras prácticas cotidianas de la combinación de texto e icono implica una normalización que podría entenderse incluso en clave de universalización. En este mismo contexto, en el que la imagen ha adquirido un peso tan importante en los procesos de comunicación, el cómic se ha convertido en un sistema de códigos que puede servir para expresar todo tipo de mensajes, tanto narrativos como de otros géneros. En la corriente de autores que se han revisado en este estudio se puede observar cómo la imagen en el medio bascula de un valor sustentado en lo representativo a una preferencia por lo comunicativo, de manera que se asume como un elemento más del código y la eficiencia se convierte en uno de sus objetivos principales. Para alcanzarlo, la componente icónica se va exponiendo a un progresivo despojamiento que reduce la compleja representación tridimensional en perspectiva a un plano bidimensional, en el que resulta más sencillo optimizar el código y aspirar a lograr la discreción propia de lo verbal y necesaria para su doble articulación. En estos cómics se avanza por el camino que inició Neurath, pues

se convierte en el sustrato del que surge y pasa a ocupar un primer plano. Quizás en ellos podamos encontrar una corriente de resistencia a esa supresión solapada de lo universal que se va extendiendo hasta alcanzar los últimos reductos donde aún pervivía su valor como la sanidad o la educación. Quizás se pueda realizar de ellos una lectura política a partir de su poética.

Bibliografía

Altarriba, Antonio. *La narración figurativa*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2022.

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1954].

Bacon, Francis. *El avance del saber*. Madrid, Alianza editorial, 1988 [1623].

Baetens, Jan. «New = Old, Old = New: Digital and Other Comics following Scott McCloud and Chris Ware», en *Electronic Book Review*, 1 de enero de 2001. Disponible en https://electronicbookreview.com/essay/new-old-old-new

Borges, Jorge Luis. «El idioma analítico de John Wilkins», en Borges, Jorge Luis. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Emecé Editores, 1960, p. 139-144.

Cartu, Marta. *Hola Siri*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2023.

Comenius, John Amos. *Visible World: or, A Nomenclature of all the Chief Things that are in the World, and of Mens Employments therein*. Londres, John and Benjamin Sprint, 1728.

Charles, Marc y Vilches, Gerardo. «La Resma. Capítulo 025. Nadia Hafid» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 12 de octubre de 2022. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=UbCjHiKJsyk

—«La Resma. Capítulo 029. Antonio Hitos» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 1 de mayo de 2023. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=QJeO72nT3uU

Domingo, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011.

Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona, Editorial Lumen, 1974 [1968].

—*La búsqueda de la lengua perfecta*. Barcelona, Editorial Crítica, 2016 [1993].

Entenza, Ana. *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales* [tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona, 2008. Disponible en https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf

Hafid, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020.

—*Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022.

Hitos, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014.

—*Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016.

Jaume, Andrés. «Pansofismo y conocimiento en el *ProdromusPansophiae* de J. A. Comenius. Una exposición e interpretación de sus presupuestos epistemológicos», en *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, n.º 47 (2014), pp. 155-167.

Lux, Jonathan E. «"Charactersreall": Francis Bacon, China and the entanglements of curiosity», en *Renaissance Studies*, vol. 29, n.º 2 (2015), pp. 184-203.

LYONS, John. *Introducción al lenguaje y a la lingüística*. Barcelona, Editorial Teide, 1984 [1981].

MANRIQUE CHARRY, Juan Francisco. «La herencia de Bacon en la doctrina Spinocista del lenguaje», en *Universitas Philosophica*, vol. 27, n.º 54 (2010), pp. 121-130.

MAX. *El tríptico de los encantados*. Madrid, Museo Nacional del Prado, 2016.

—*Qué*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2023.

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nueva York, Harper Collins, 1994 [1993].

MCELVENNY, James. «International Language and the Everyday: Contact and Collaboration between C. K. Ogden, Rudolf Carnap and Otto Neurath», en *British Journal for the History of Philosophy*, vol. 21, n.º 6 (2013), pp. 1194-1218.

MORTON, John y JOHNSON Marc H. «CONSPEC and CONLERN: A Two-Process Theory of Infant Face Recognition», en *Psychological Review*, vol. 98, n.º 2 (1991), pp. 164-181.

NEURATH, Marie. «Report of the last years of Isotype work», en *Synthese*, vol. 8, n.º 1-2 (1950/1951), pp. 22-27.

NEURATH, Otto. *International Picture Language*. Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1936.

ROSSI, Paolo. *Logic and the Art of Memory*. Londres, Continuum International Publishing, 2006 [1983].

RUNGE PEÑA, Andrés Klaus. «El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio: su papel en la pansofía triádica», en *Pedagogía y Saberes*, n.º 36 (2012), pp. 93-107.

TOWLE, Ben. «Chris Ware and perspectivewdrawing», en *Benzilla*, 17 de octubre de 2007. Disponible en https://www.benzilla.com/?p=831

TSIAMBAOS, Kostas. «Isotype diagrams from Neurath to Doxiadis», en *Architectural Research Quarterly*, vol. 16, n.º 1 (2012), pp. 49 - 57.

TWYMAN, Michael. «The significance of Isotype» [catálogo de la exposición], en S.n, *Graphic communication through Isotype*, Reading, Universidad de Reading, 1975.

Fastwalkers de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual

Fastwalkers *by Ilan Manouach. AI and conceptual comics*

Miguel Peña Méndez

Universidad de Granada

Miguel Peña es licenciado en Geografía e Historia (Historia del Arte) y doctor en Bellas Artes. Profesor titular de Universidad en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, imparte su docencia tanto en el grado como en el máster de Investigación y Producción en Arte. Es director del grupo de investigación *Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea* (HUM736) de la Junta de Andalucía. Director de la Revista *Papeles de Cultura Contemporánea,* centrada en procesos de artificación en el arte contemporáneo, y miembro de la Asociación Cultural Tebeosfera.

Fecha de recepción: 22 de enero de 2024

Fecha de aceptación definitiva: 23 de abril de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2419

Resumen

La publicación de *Fastwalkers* de Ilan Manouach ha supuesto una de las primeras creaciones reflexivas y ambiciosas realizadas mediante Inteligencia Artificial (IA) en el mundo del cómic. Alrededor de ella, el artículo revisa su trabajo, valorando lo que ello supone para el mundo de la creación de cómics tanto en sus repercusiones técnicas como conceptuales, y se exponen algunas ideas sobre sus implicaciones narratológicas, estilísticas y estéticas.

Palabras clave: cómic digital, inteligencia artificial, apropiacionismo, Ilan Manouach, arte contemporáneo.

Abstract

The publication of Ilan Manouach's *Fastwalkers* has been one of the first thoughtful and ambitious creations made using Artificial Intelligence (AI) in the world of comics. Around it, this article reviews his work, assessing what it means for the world of comic creation both in its technical and conceptual repercussions, as well as the concepts it exposes regarding the narratological, stylistic, and aesthetic implications in comics.

Keyword: digital comic, artificial intelligence, apropiationism, Ilan Manouach, contemporary art.

Cita bibliográfica

PEÑA MÉNDEZ, MIGUEL. «*Fastwalkers* de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 161-179.

How can an artist be competent to produce
artificial monuments and pictures?
Ilan Manouach[1]

Introducción

En un mundo donde las imágenes han alcanzado cada vez mayor velocidad generativa, la figura de Ilan Manouach (Atenas, 1980) destaca como hijo de su tiempo, tanto por su carácter prolífico como por la agudeza de sus propuestas. El abordar aquí su figura está motivado por el acercamiento arriesgado y experimentador que ha hecho de la utilización de plataformas de Inteligencia Artificial o, como él prefiere llamarlas, de «generación sintética». Es un autor peculiar dentro del mundo del cómic y, aunque fiel a este lenguaje, tal vez sería más justo considerarlo simplemente un artista contemporáneo, más allá de la consideración del cómic como una tipología artística. Ajustando más su personalidad creativa, podríamos definirlo como un artista conceptual de cómics, ya que con su obra reflexiona sobre aquello que está afectando al mundo de la creación contemporánea mediante el empleo de diferentes roles y experimentaciones desde la tradición del cómic[2].

Tras graduarse (BFA) en la École Supérieure des Arts Saint-Luc en Bruselas, realizó su doctorado en la Universidad Aalto de Helsinki con una tesis sobre epistemología de los cómics. En ella exploraba los efectos de las tecnologías de frontera, los medios sintéticos, *fintech* y la logística globalizada en la industria del cómic. En su carrera posterior, ha sabido navegar entre la teoría y la práctica solventando esa escisión gracias a la puesta en marcha de una «teoría en acto» en la que la reflexividad y la experimentación se aúnan. La rentabilidad que saca a sus distintos proyectos hace que se le pueda considerar un autor muy prolífico, no solo en publicaciones, sino también en intervenciones museísticas, charlas, conferencias y proyectos de investigación. De entre todos ellos tal vez el de mayor resonancia ha sido el proyecto Shapereader[3], una propuesta para emplear un lenguaje háptico que sirva para realizar cómics para invidentes. Hasta hace poco, ha sido profesor visitante en el Metalab[4] de la Universidad de Harvard y, recientemente, el Fondo Belga de Investigación Científica (FNRS) le concedió una beca postdoctoral de tres años para un proyecto sobre creatividad computacional y cómics sintéticos (IA) dependiente de la Universidad de Lieja.

[1] «¿Cómo puede un artista ser competente a la hora de producir monumentos e imágenes artificiales?», véase el primer bocadillo de MANOUACH, Ilan. *Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021, p. 9.

[2] Él mismo se define como «un autor e investigador de cómics que trabaja en la creatividad digital. Llevo más de veinte años publicando cómics y utilizo el cómic como herramienta para producir nuevas formas de conocimiento». Véase MANOUACH, Ilan. «Carte blanche: "Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?", en *Le Vif focus*, 16 de octubre de 2023. Disponible en https://focus.levif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/

[3] Véase https://shapereader.org/

[4] Veáse https://cyber.harvard.edu/research/metalab

Apropiacionismo y cómic

Gran parte de su producción artística se basa en estrategias «apropiacionistas»: cómics ajenos que manipula con propósitos conceptuales dejando la valoración creativa y moral de tal estrategia en manos de críticos y artistas, así como del público, quienes han considerado sus obras desde simples pirateos creativos a profundas reflexiones conceptuales sobre la creación contemporánea. El hecho de emplear el apropiacionismo artístico como metodología de trabajo le ha puesto en entredicho, llegando a situaciones en las que ha tenido que ser la Justicia quien ha tenido que evaluar qué es realmente lo que ha hecho, ¿una creación artística, un uso indebido, un plagio, una copia o una utilización fraudulenta? Esta mecánica de trabajo nos acerca al tema que queremos tratar en este artículo: la incorporación de las nuevas tecnologías de creación mediante Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito del cómic. El debate sobre la legitimidad de la utilización de las tecnologías en el arte en general no es nuevo, es un tema recurrente en la historia del arte y, de un tiempo a esta parte, se ha avivado con la progresiva accesibilidad de la IA, poniéndose sobre la mesa cuestiones sobre la autoría que desafían conceptos como la originalidad, la creatividad, la autoría profesional, las implicaciones éticas y laborales de su uso, el mérito artístico de las mismas, etc.[5]

Para reflexionar sobre el trabajo de este pionero vamos a poner el punto focal en su libro *Fastwalkers*, hacia el que nos iremos acercando haciendo referencia a otras de sus publicaciones previas y paralelas que nos pueden ayudar a poner en valor su aportación. No son toda su producción, sino que se han seleccionado siguiendo criterios basados en sus paralelismos conceptuales, así como en su carácter experimental, novedad y la adecuación a nuestros propósitos.

En general, las respuestas al fenómeno de la irrupción de los sistemas de inteligencia artificial siguen repitiendo el patrón que ya planteara Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (1964). Para Manouach, ese jugar con los límites entre el lenguaje y el metalenguaje es el centro de sus esfuerzos, algo que hace plenamente consciente y que le ha llevado a crear desde hace años una red tanto académica como creativa de discusión sobre estos temas. Con este propósito ha coordinado varias antologías de cómics que reúnen contribuciones de artistas que cuestionan la creatividad, como una operación *ex nihilo* y la impulsan más allá de lo comercial y convencional para dejar caer el peso de su creatividad hacia terrenos más conceptuales. En relación al tema que nos ocupa, la reflexión teórica más reciente protagonizada por nuestro autor es *Chimeras. Inventory of Synthetic Cognition* (2022), un glosario colectivo coeditado por él junto con Anna Engelhardt, que reúne a 150 colaboradores (artistas, críticos, abogados, profesionales de la industria del libro, etc.). En él se exploran una variedad de perspectivas epistémicas sobre

[5] Las referencias de todo tipo (científicas, divulgativas y de creación) llenan hoy bibliotecas, librerías y redes sociales, generando un repertorio en continuo crecimiento. La imaginación del hombre desde antiguo se ha recreado en la fantasía de la generación de estos agentes artificiales y en las consecuencias de su interferencia con la vida del ser humano. Un buen repertorio de estos mecanismos, entre la utopía, la distopía y la fantasía, la podemos encontrar en Gefen cuando realiza la recensión del libro *Chimeras,* del propio Ilan Manouach y Anna Engelhardt, consultable en https://www.academia.edu/93654011/Alexandre_Gefen_Fictions_in_Chimeras_Inventory_of_synthetic_cognition_Ilan_Manouach_et_Anna_Engelhardt_dir_Onassis_Foundation_2022

Por otra parte, la posición de Manouach al respecto se puede leer en el artículo antes mencionado «Carte blanche: "Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?"».

inteligencia artificial, en el que se discuten conceptos implicados en esta tecnología, como, por ejemplo, los de «interespecie», la nueva irrupción de lo monstruoso, el papel del feminismo en este contexto, la distribución de estos contenidos o las perspectivas decoloniales, entre otros. Con ello intentan desmontar y reformular lo que se podría entender como IA, analizando las nociones de «artificialidad» e «inteligencia» y reflexionando sobre qué nuevo significado producen cuando se recombinan. Este glosario, según el propio Manouach, intenta «ampliar el concepto de "inteligencia artificial" al de "cognición sintética", un enfoque que destaca la dualidad que se produce entre lo "artificial" y lo "auténtico", amplificando los métodos no humanos de cognición y anticipa modos de simbiosis»[6].

Precedentes y estado de la cuestión

Esta incorporación y utilización de programas de generación automática de imágenes ha sido muy debatida en los últimos tiempos. Disquisiciones y exposiciones acerca de los peligros y ventajas de la utilización de esta tecnología han inundado las redes sociales y han acalorado los ánimos de numerosos artistas, intelectuales y académicos, ante la posible amenaza que supondría para la figura y función de los autores de cara al futuro[7]. Nadie ha puesto en duda las enormes posibilidades que esta ofrece, así como la variedad y rapidez de resultados de la misma, pero donde todo el mundo ha planteado la alerta ha sido especialmente en las implicaciones éticas de su utilización: la protección de los artistas frente a la utilización de sus obras por parte de la IA, la necesaria revisión al concepto de creatividad para esta nueva etapa, así como otras reflexiones críticas procedentes desde el mundo del arte en general[8].

En relación directa con nuestro tema y como precedente en la obra de nuestro autor, anterior al uso de las IA, Manouach publicó el libro *Katz* (2011)[9]. Una obra polémica que desembocó en una decisión judicial y que, como él mismo reconoce en su página web, es «una edición pirateada de la novela gráfica seminal *Maus* de Art Spiegelman. *Katz* es una copia exacta de la edición francesa de *Maus*, con la diferencia de que todos los personajes animales, han sido redibujados como gatos» y continúa narrando los procedimientos y documentos que se manejaron y llevaron a esa resolución. Como decimos, esta acción le llevó a los tribunales en los que se corroboró el pirateo. Sin embargo, Manouach en la misma página web protesta tímidamente ante la resolución final, pues considera que la editorial Flammarion, titular de los derechos de edición de *Maus* en Francia, se negó «a tener en cuenta la naturaleza conversacional de la operación y su

[6] MANOUACH, Ilan y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022. Este libro es descargable en https://www.onassis.org/el/culture/publications/chimeras-inventory-of-synthetic-cognition

[7] En su página de Facebook se puede ver, en la entrada del 4 de diciembre de 2023, una discusión al respecto. Disponible en https://www.facebook.com/ilan.manouach

[8] Sobre este tema y su bibliografía actualizada se puede consultar este artículo MARTÍN PRADA, Juan. «La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos», en *Revista Eikon/Imago*, vol. 13 (2023). Disponible en https://juanmartinprada.net/textos/Martin_Prada_Juan_La%20creacion%20artistica%20visual%20ante%20los%20retos%20de%20la%20inteligencia%20artificial_REVISTA%20EIKON.pdf

[9] Para consultar la información referida a esta obra véase MANOUACH, Ilan. «Katz», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en https://ilanmanouach.com/work/katz/

tirada muy limitada», reduciendo su obra a ser exclusivamente un producto falsificado, hecho por el cual se dictó una orden judicial contra la editorial, ordenando la destrucción total de la tirada. La sentencia fue acatada y la destrucción tuvo lugar en Bruselas el 15 de marzo de 2012, en una instalación especializada en la destrucción de papel.

Ahora bien, la cosa no terminó aquí, pues planteó para Manouach un nuevo punto de reflexión que se concretó en un nuevo acto creativo subsidiario. Ahora se trataba de llevar a cabo un acto teórico y crítico que reflexionara sobre las importantes cuestiones que se habían puesto en juego, tanto las que se plantearon explícitamente como las que lo fueron de manera implícita y a todos los niveles. Este se concretó en la publicación de *Metakatz* (2013), un libro en el que se hace una revisión de los derechos de autor y sus excepciones (la parodia, la cita, el pastiche, las versiones, el collage o el *sampling*), todos ellos conceptos nada nuevos en la historia del arte y mucho menos en el mundo del cómic[10]. Junto a esa revisión histórica se proponen cambios legislativos de cara a la creación en la era digital. Artistas, críticos, abogados, científicos sociales, especialistas en instalaciones de destrucción y usuarios anónimos de blogs fueron invitados a contribuir con sus comentarios, investigando prácticas parecidas o paralelas en los cómics o en la producción de obras derivadas[11].

Cómics sintéticos: *Fastwalkers* & Co.

Es así, con ese espíritu conceptual como hay que abordar *Fastwalkers*, por lo que habría que alejarse de concebirlo como la mera operación formal pionera de realizar un cómic mediante IA. Es por ello que Manouach prefiere referirse a este tipo de obras con la expresión «cómics sintéticos», definiéndolos como aquellos que se generan, modifican o manipulan de manera altamente automatizada a través de aprendizaje automático. Sus formas, cualidades materiales y operaciones se delegan a sistemas técnicos programados para generar un suministro de resultados únicos basados en grandes conjuntos de datos. Por lo tanto, la computación es una parte esencial de su producción, y fundamental para comprender y construir la experiencia intersubjetiva que estos trabajos hacen posible.

El examinar los cómics sintéticos y abordarlos como una gran ontología[12] de imágenes, no fotográficas y ricas en metadatos, lleva a relacionarlos con las capacidades generativas y las posibilidades computacionales de la abundancia de medios en línea. Los cómics generados mediante

[10] Nótese la referencia en el título a *Metamaus* (2011) en el que Art Spiegelman a su vez reflexionaba sobre las consecuencias de su *Maus* (1991).

[11] En un giro de tuerca especialmente acertado, *Metakatz* viene acompañado de un disco de vinilo de siete pulgadas en el que se documenta sonoramente la destrucción mecánica del libro *Katz*. Este detalle deja patente el carácter conceptual de la obra y el espíritu que la animaba, en absoluto un mero pirateo que busca el simple lucro o la sátira, sino que mediante esta inclusión se estaba citando una de las obras más emblemáticas del arte conceptual: *Box with the Sound of Its Own Making* (1961) de Robert Morris, en la que junto a la obra en cuestión se reproducían los sonidos producidos durante su construcción. Un juego de citas múltiple: construcción/destrucción.

[12] «Ontología», según la RAE, en su segunda acepción es «En ciencias de la comunicación y en inteligencia artificial, red o sistema de datos que define las relaciones existentes entre los conceptos de un dominio o área del conocimiento». Véase «*Ontología*», en Real Academia Española, s.f. Disponible en https://dle.rae.es/ontolog%C3%ADa

IA y publicados por Ilan Manouach hasta la fecha son *Fastwalkers* (2021) y *Le VTT Comme je l'aime* (2022). Junto a ellos también destacar *The Neural Yorker*, un *work in progress*, co-creado con IA emergente fruto de la colaboración entre Manouach y el ingeniero Yannis Siglidis y que consiste en la realización de chistes gráficos sintéticos que se publican periódicamente en Twitter/X. Estos se basan «en un modelo derivado de GAN, desarrollado por Applied Memetic, que ha sido entrenado en millones de unidades de datos cuya recopilación se produce en una variedad de diferentes regímenes de indexación y sistemas de clasificación y etiquetado»[13]. En este caso, el resultado es en viñeta única y de iconización precaria, cuando no abstracta, con un pie textual que, la mayoría de las veces, funciona como un desafío entre cómico y profundo.

Los títulos de todas estas obras navegan entre lo paródico y lo paradójico y tanto *Fastwalkers* como *VTT* son neologismos con doble significado. El término *Fastwalker* hace referencia a los objetos volantes no identificados que aparecen y desaparecen del firmamento a gran velocidad, según cuentan los que dicen haberlos visto, y al colectivo de personas que realizan ejercicio físico mediante un andar acelerado, pero sin correr. Por su parte, *VTT* también se refiere a los archivos de texto que contienen subtítulos de vídeo escritos con el estándar *WebVTT* para mostrar texto temporizado (subtítulos cerrados) durante una reproducción de vídeo y, por otro lado, se refiere al acróstico en francés de bicicleta todo terreno (*vélo tout terrain*). ¿Cuál es el significado final de estos títulos? No se puede saber, ninguno tiene sentido y cualquiera puede ser el apropiado. Por su parte, *The Neural Yorker* es un juego de palabras que conjuga el nombre de la popular revista norteamericana (*The New Yorker*) con sus afamados chistes gráficos (*cartoons*) y la intencionalidad artístico-conceptual de la obra, así como a su canal de difusión mediante una red social y, por tanto, interconectada al modo de una estructura neuronal (construcción ambigua).

La estrategia utilizada para titular estas obras parece regirse por el mismo mecanismo: acoger un término de la «neojerga» cultural contemporánea que confluya en otro, dotándolo de un carácter polisémico, abierto y desconcertante para que el lector juegue a otorgarle su significado. Aunque no podamos aportar más que conjeturas al respecto, lo que sí sabemos es su propósito. Con respecto a *Fastwalkers*, lo definían así:

> Es el primer canal de aprendizaje profundo para producir una novela gráfica sintética. Nuestro método puede sintetizar desde cero secuencias atractivas de páginas de novelas gráficas, centrándose en el género manga. Para lograr esto, extraemos imágenes y textos de alrededor de 670 000 páginas de Manga, que utilizamos por separado para entrenar arquitecturas generativas de última generación, como GPT-2 para generación de texto y StyleGAN2 para síntesis de imágenes. Utilizando estos como fuentes de contenido sintético, desarrollamos un conjunto de reglas estéticas algorítmicas para reunir páginas de manga, completas y continuas[14].

[13] MANOUACH, Ilan. «The Neural Yorker», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en https://ilanmanouach.com/work/neuralyorker/

[14] Así lo exponían en la ponencia «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», presentada por Manouach, junto con Thomas Melistas, Yannis Siglidis y Fivos Kalogiannis en el Simposio *AI Fictions*, Universidad de París3-Sorbonne Nouvelle, Paris, junio, 2021. Véase https://ilanmanouach.com/papers/ y MELISTAS, Thomas *et al.* «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», en *Proceedings of the 12th International Conference on Computational Creativity (ICC '21)*. México, ITAM, 2021, pp.

Así pues, *Fastwalkers* sería el primer cómic sintético escrito y dibujado con IA emergente cuyo contenido es una meditación no lineal sobre el *Deep Learning*[15], mediante la cual se logra una poética inesperada de la computación generativa y se explora su potencial para generar nuevas sensibilidades en los lectores. Un reto frente a la actual fría sobreabundancia de información y la peculiar relación emocional que se produce entre el lector y los cómics.

Desde sus inicios a finales del siglo XIX, la industria del cómic ha ido creciendo apoyada en tres pilares básicos: el desarrollo de las tecnologías de impresión, la distribución y la comunicación creativa. La introducción de los medios tecnológicos en la ancestral tradición de narrar mediante imágenes, desde la litografía, las planchas de acero, el *offset*, a los programas informáticos de dibujo, color y retoque, o la actual incorporación de versiones sucesivas de programas experimentales como GPT, Dall-e, Stylegan o Midjourney ha provocado cambios sucesivos que han afectado a la creación de los artistas de diversas formas. La revolución digital en la que estamos inmersos ha hecho que la digitalización de los procesos creadores sea exponencial. El mundo del cómic (junto con el de la ilustración, la fotografía y el cine) es a día de hoy uno de los ámbitos de creación más altamente digitalizados, con comunidades activas en línea, inmersos en contextos programáticos donde los procesos sintéticos y el aprendizaje automático están remodelando la forma en que estos se producen, consumen, archivan y los entendemos.

Para la creación de *Fastwalkers*, el equipo de producción recibió soporte desde la plataforma NVIDIA Inception, utilizando para ello la última IA del momento (GAN, GPT-3), siendo desarrollado por un equipo interdisciplinar de científicos, informáticos y diseñadores.

> *Fastwalkers* es una amalgama de diferentes conjuntos de datos comunitarios, algoritmos propietarios, regímenes de indexación, pruebas beta y modelos generativos, todos entrenados en millones de unidades de datos y cuerpos de texto específicamente para hacer este libro. El resultado es un paisaje semántico de capas ambientales cuyas armonías y disonancias revelan la naturaleza agregada del intercambio de conocimiento en la era *semiocapitalista*[16] e iluminan las cualidades computacionales inherentes de los cómics para jugar con el espacio latente que acecha en la cognición del lector[17].

La investigación para la producción del libro fue dirigida por *Echo Chamber*, una pequeña organización sin ánimo de lucro con base en Bruselas creada con la misión de investigar, documentar

256-265. Disponible en https://computationalcreativity.net/iccc21/wp-content/uploads/2021/09/ICCC_2021_paper_52.pdf

[15] El *deep learning* es un tipo de *machine learning* que entrena a una computadora para que realice tareas como las hacen los seres humanos, como el reconocimiento del habla, la identificación de imágenes o hacer predicciones. En lugar de organizar datos para que se ejecuten a través de ecuaciones predefinidas, el *deep learning* configura parámetros básicos acerca de los datos y entrena a la computadora para que aprenda por cuenta propia reconociendo patrones mediante el uso de muchas capas de procesamiento.

[16] Aquí Manouach utiliza el término «semiocapitalismo», acuñado por el filósofo italiano Franco *Bifo* Berardi, el cual se definiría como «una forma de capitalismo impulsada por la acumulación, la producción y la reproducción de signos». Véase https://www.revistaanfibia.com/semiocapitalismo/

[17] Véase https://ilanmanouach.com/work/fastwalkers

y, ocasionalmente, lograr financiación para producir obras radicales y prácticas especulativas en el campo del cómic contemporáneo.

Los cómics: ámbito de investigación, experimentación y vanguardia

A inicios de los años 2000, se percibió que el cómic a lo largo del siglo XX había desarrollado un precipitado técnico y narrativo que casi agotó su sentido artesanal, tanto dibujístico como de género. Sin embargo, envuelto irremediablemente en un proceso de cambio se ha visto regenerado mediante nuevas temáticas y, gracias a las nuevas tecnologías, se han abierto puertas a nuevas configuraciones en el cómic; un medio que se rige desde sus inicios por sus perpetuas metamorfosis.

Por su parte, el estudio teórico del cómic, a partir del gran desarrollo que se produjo desde los años sesenta, ha sido un campo subsidiario de su práctica donde, una vez el autor ha realizado la labor artística, se ponen en marcha la crítica, el ámbito académico o la reflexión teórica. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, los autores han empezado a teorizar y se están produciendo acercamientos a lo que se denomina «teoría en acto», en los que la creatividad, la reflexividad y la experimentación se aúnan[18]. La personalidad creativa de Manouach se sumaría a esta tendencia de una manera extrema, desarrollando su labor sobre tres ejes de actuación: como autor, teórico y editor.

Estas tres acciones centran su desarrollo en el mundo del cómic[19] y, desde estas experiencias, se entienden sus obras tanto en el campo intelectual-conceptual como en el campo práctico-estético. Evidentemente, estas actividades se unifican de manera necesaria y, aunque separarlas puede resultar artificioso, vamos a destacarlas por separado, ya que nos servirán para la puesta en valor de cada una de ellas y para reafirmar el poder de la forma a la hora de comunicar contenido.

Para ello, vamos a hacer primero una reflexión preliminar sobre Manouach, considerado dentro de su contexto histórico-estético que sería el del post-posmodernismo, teniendo en cuenta el posmodernismo al modo de Arthur Danto (*Después del fin del arte*, 1999) como una fase transicional hacia el arte contemporáneo o actual, inserto de pleno en los nuevos y determinantes contextos digitales que nos rodean, aunque finalmente nuestro mayor interés estará concretado en la experimentación gráfica realizada mediante la IA por nuestro autor.

[18] Desde la publicación de Will Eisner (*Comics and Sequential Art*, 1985) han sido múltiples los autores que se han acercado a teorizar sobre su propio campo artístico. Así lo demuestran los tres libros de Scott McCloud (*Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, 2000 y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, 2006), los de Matt Madden y Jessica Abel (*Drawing Words and Writing Pictures*, 2008, y su continuación *Mastering Comics*, 2012) en el ámbito norteamericano o en el ámbito español Sergio García (*Sinfonía gráfica*, 2000), pero sobre todo es en la obra creativa de estos (y otros más) autores donde se han plasmado sus reflexiones, y es más evidente esta puesta en marcha de la «teoría en acto».

[19] Estas tres vertientes también han sido desarrolladas por otros autores como, por ejemplo, Jean-Christophe Menu, cuyas ideas confrontaremos con las de Manouach, especialmente a partir de su obra *La Bande dessinée et son doublé* que abordaremos a partir del estudio que sobre este autor ha realizado Jesús Gisbert (2023), al que se le deben muchas «iluminaciones» a la hora de escribir este apartado.

La producción de Manouach podemos entenderla pues dentro de una dinámica heredera de la *Vanguardia* y, por tanto, impregnada por el concepto de «modernidad» como proyecto en marcha, inacabado o en perpetuo devenir según lo expresaba Habermas (*El discurso filosófico de la modernidad*, 2013). Así, el experimentalismo, el salirse de los cauces convencionales, la búsqueda de la novedad, la originalidad y la crítica son características bien visibles en sus cómics, siguiendo los parámetros conceptualmente vanguardistas más allá de cuestiones estilísticas o desarrollos formales.

El concepto de autoría para Manouach es peculiar, en primer lugar, porque lo desarrolla casi siempre a partir de la apropiación artística y, en segundo lugar, porque la realización es casi siempre fruto de una obra en equipo. Sin embargo, la presentación de Ilan Manouach como autor es clara y así lo destaca su nombre en la portada sin indicación de director, coordinador, instigador o autor principal. Sin embargo, en el interior de *Fastwalkers*, la producción está acreditada a la anteriormente mencionada *Echo Chamber*[20], de la que Manouach es fundador.

DATOS TECNICOS DE *FASTWALKERS*
Investigación y producción: Echo Chamber
Modelos AI: Yannis Siglidis /Asuntos generales: Dimitrios Vourakis /AI Consultoría: Vitalii Duk, Themos Stafylakis, Yannis Panagakis
Diseño editorial y gráfico: Luca Reverdit
Edición de copia: Kasia Maciejowska
Tipografía de contenido: «Fastwalkers» de Luca Reverdit, «Antique Olive» de Roger Excoffon
Publicado por: Bélgica: La Cinquieme Couche / Portugal: Chili Com Carne / Italia: D Editore y Fortepressa / Grecia: Topovoros Books
512 páginas | Edición Tapa blanda | CMYK | 2021 | 240 x 300 mm.
Financiación: Koneen Säätiö (Finlandia, 2020) y la Federation Wallonie-Bruxelles (Bélgica, 2019)

TABLA 1. Información extraída de MANOUACH, Ilan. «Synthetic comics: Echo Chamber», en *Eco Chamber*, s.f. Disponible en https://www.echochamber.be/en/projects/syntheticcomics/

Esa forma de hacer la ha empleado también en otras iniciativas como: Futures of Comics[21], un programa internacional de investigación que examina las mutaciones históricas que se están

[20] Como se señala en MANOUACH, Ilan. «Synthetic comics: Echo Chamber», en *Eco Chamber*, s.f. Disponible en https://www.echochamber.be/en/projects/syntheticcomics/: «*Echo Chamber's Synthetic* propone examinar los cómics sintéticos y abordarlos como una gran ontología de imágenes no fotográficas y ricas en metadatos, relacionadas con las capacidades generativas y las posibilidades computacionales de la abundancia de medios en línea».

[21] «Según Ilan Manouach, el creador del proyecto: *Futures of Comics* busca documentar y reflexionar sobre las prácticas artísticas con el objetivo de proporcionar una cámara de resonancia para prácticas poco conocidas fuera de las comunidades de cómics.[…] "Los cómics están experimentando mutaciones históricas en medio

produciendo en la industria del cómic, la cual se percibe cada vez más financiada, globalizada y tecnológicamente implementada; actuar como co-comisario junto con Kenneth Goldsmith en Shadow Libraries[22], un archivo de bibliotecas pirata que surgió inicialmente como un festival sobre la consistencia conceptual y la ética de la preservación y distribución digital de las bibliotecas web, a través de la lente de usuarios y creadores; y, finalmente, su labor como curador de las colecciones de cómics conceptuales Ubuweb[23] y Monoskop[24].

Los cómics de Manouach: concepto y conceptualismo

Con respecto a la edición de sus publicaciones, aunque estas no puedan considerarse marginales, sí son exclusivas y cercanas a la edición artística destinada a coleccionistas[25]. Su carácter artístico se asienta sobre una estrategia alternativa a la publicación industrializada de cómics, que mantiene e incluso reivindica la «objetualidad» de los mismos con unos acabados lujosos. Esto no es óbice para abrirse a su divulgación digital, lo cual inteligentemente afirma la realidad de un presente en el que «todo está en la red», pero teniendo en cuenta la realidad del pasado que todavía ilumina los modos de hacer actuales y se proyecta hacia un futuro lleno de posibilidades sin explorar (o simplemente incoadas en el pasado y el presente) de cara a la confección y materialización de los mismos. Por ello, puede afirmarse que sus publicaciones se apuntalan sobre una tipología de edición de nuevo cuño, sustentada en los canales de distribución del presente a la vez que, de modo inseparable, se ejerce como crítica a la estabulación de una modernidad acomodaticia e inerte, puramente mercantilista.

Estos aspectos periféricos de su obra hacen de ellas unas publicaciones alternativas, a menudo comprometidas, y voluntariamente orientadas a públicos escasos con vocación elitista. Esto casa a la perfección con su concepto de cómic, propio de un arte que se sitúa entre el texto y la imagen, entre la tradición y la ruptura, entre el mercantilismo y la vanguardia, el academicismo y la innovación. De tales escisiones deviene el cómic defendido por Manouach, su teoría y su praxis. Su resolución por una sola vía, además de ser posiblemente incoherente con sus planteamientos, es la condición de su vitalidad y de su carga potencial.

---

de posibilidades tecnológicas cada vez más financiadas y globalizadas y propone mapear las dinámicas sociales y económicas, también relacionadas con las prácticas dominantes de racialización y género, que configuran las rutinas comerciales, comunicación y producción de la industria"». Véase RAFFAELLI, Luca. «Quale futuro per il fumetto? Per saperlo non perdete una nuova rassegna a Roma», en *La Repubblica*, 8 de junio de 2023. Disponible en https://www.repubblica.it/cultura/2023/06/08/news/quale_futuro_per_il_fumetto_per_saperlo_non_perdete_una_nuova_rassegna_a_roma-403742440/?fbclid=IwAR1ycPAYgRSxnhcI-giXMkD0KSPOQE6k-VyD1FpeFe07j92HQk9KEaO6A6I8. Véase también https://futuresofcomics.org/

[22] Véase https://shadowlibraries.github.io/esp/

[23] Véase https://ilanmanouach.com/curatorial/ubuwebathens/

[24] Véase https://monoskop.org/Monoskop; para ver todos sus proyectos, consúltese https://www.echochamber.be/en/home/

[25] Sobre este aspecto quizá su publicación más evidente sería *Onepiece,* una obra de la que tan solo se han hecho 50 ejemplares, que reúne en un solo e ilegible volumen todos los números publicados hasta la fecha de este aclamado manga. Véase https://ilanmanouach.com/work/onepiece

Tal y como exponía Jean-Christophe Menu en *La Bande dessinée et son double* (2011)[26], la experiencia del cómic puede suponer, como en la obra de Manouach, el otro lado del espejo en que se halla ese otro cómic posible, más allá de las servidumbres impuestas por el sector de la producción. Ese desdoblamiento es el que articula los tres ejes de su actividad que citábamos antes. Del lado de la creación, el doble se manifiesta como autobiografía, ya que su obra se vincula estrechamente a su biografía intelectual y vital. Del lado de la producción, su labor editorial se basa en lograr consorcios editoriales forzados, inexistentes previamente, que se consolidan de manera etérea como un reflejo o posibilidad de labor editorial, alternativa, circunstancial y configurada específicamente para su cometido. Y finalmente del lado de la reflexión, Manouach realiza una exploración del lenguaje del cómic que implica una historia del arte paralela y potencial, de modo que texto, secuencia, imagen y libro sean espacios donde los dobles convocados operen como elementos constitutivos no solo del cómic, sino también del arte y de la literatura[27].

Sin embargo, en las operaciones conceptuales que maneja Manouach, un concepto tan asentado historiográficamente como el de vanguardia es algo de fondo, una referencia que se supera a sí misma, de la que solo queda, por un lado, una cierta resistencia a lo establecido y, por otro, una voluntad de transformación de las producciones ya asumidas, consumidas o industrializadas. Su mecanismo creador apropiacionista se presenta como una acción posmoderna, pero sin la visión paródica que la caracterizaba. Al contrario, la operación se toma con toda seriedad y, ante la constatación de que las vanguardias literarias y artísticas del siglo XX han devenido imposibles y su operatividad ya solo es posible en el museo, nuestro autor encuentra en el cómic un espacio de posibilidad para su continuación gracias a las nuevas tecnologías de creación (lo digital como herramienta de trabajo) y de comunicación (todo tipo de soportes web y aplicaciones sociales).

Visto desde esta perspectiva también le podríamos aplicar a Manouach la idea de Menu de que el cómic es un arte con retraso (*en retard*) respecto a las otras artes. Con ello el autor francés se refería a que mientras en estas artes las vanguardias están agotadas, en el cómic no, lo cual permite a Manouach acoger de manera total estrategias conceptualistas nunca vistas en este.

El sistema del arte de vanguardia se planteó basado en la tensión ante el dilema arte-vida. Por un lado, estaban los artistas que abogaban por la integración del arte y la vida y, por otro, los que reivindicaban su separación. En los postres de la modernidad, los situacionistas de los años 60, con Guy Debord a la cabeza, creyeron que la superación de tal dilema sería por medio del «espectáculo» (*La sociedad del espectáculo*, 1967), que convierte al arte en mercancía y por la acción del capitalismo, bien en fetiche o bien en producto de consumo masivo. Así lo entiende también Manouach, que admite la asimilación por el sistema capitalista de contenidos, ideas y formas de vida... pero al que lleva aún más lejos, ya que a nuestro parecer lo sublima, eliminando de la ecuación tanto el fetiche como la producción masiva, reduciéndolo todo a especulación conceptual.

Su producción va a ser elitista, pero sin aura; exquisita, pero con un toque de vulgaridad. Esta operación la realiza mediante dos estrategias: la adopción de un producto de valor seguro dentro

[26] MENU, Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son doublé*. París, L'Association. 2011.

[27] Cfr. GISBERT, Jesús. «"Situacionismo, historieta y vanguardia: Jean-Christophe Menu": Menú y la modernidad», en *Tebeosfera*, 13 de marzo de 2023. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/situacionismo_historieta_y_vanguardia_jean-christophe_menu.html

del cómic (ya sean los Pitufos[28] o los cómics de la escuela franco-belga[29]) a los que vacía de significado y, por consiguiente, de su valor comercial para convertirlo en mera reflexión formal; o bien los resignifica mediante mecanismos decoloniales (Tintín[30] o Corto Maltés[31]). El hecho de la problemática presencia o ausencia de vanguardia en el cómic así se lo permite[32], ya que mientras las vanguardias artísticas (desde el cubismo al punk) fueron «asimiladas por el sistema», el cómic tal como lo propone Manouach utiliza «al sistema» para elaborar su vanguardia y así se apoya tanto en la inteligencia artificial desarrollada por OpenAI (la compañía de investigación de IA cofundada por Elon Musk) como en la Onassis Foundation, imágenes ambas de la plutocracia mundial.

Estilo, apariencia y discurso

El frontispicio de *Fastwalkers*[33] dice:

> El libro que tienes en tus manos explora la ciencia especulativa extraterrestre del *Hentai*. Los componentes molares de la inmensidad de su universo son etéreos – "etéreos" en el sentido de desencarnados, teóricos, inmateriales, pero también libidinales, aerodinámicos, radicalmente seductores. *Fastwalkers* opera una revelación psicodélica a través de contradicciones y aforismos. Refleja una topología erótica oblicua que sutura el panorama expansivo de nuestras neurosis. Nada es más sexy que la difusión selectiva (*narrowcast*) del aroma residual de la computación.

Este texto quiere dejar claras sus intenciones. En primer lugar, su propósito sería el de explorar la «ciencia» (*sic*) del *hentai*, a la que califica de especulativa y extraterrestre (*sic*). Después habla de los misteriosos «*componentes molares* (*sic*) del *hentai*»[34] a los que califica de etéreos, especificando que son de carácter inmaterial y radicalmente seductores. Entre la verborrea que caracteriza los textos de Manouach, aquí sí que parece que nos da pistas de lo que va a tratar en *Fastwalkers*: un tratamiento del erotismo y la imagen pornográfica soslayando los cuerpos y su sexualidad explícita. Su enfoque parece estar de acuerdo con el de Elsa Caboche, quien opina que «lejos de ser diluidos por la ausencia de cuerpos reales, los cómics sexuales son, por el contrario,

[28] Véase https://ilanmanouach.com/work/noirs/

[29] Véase https://ilanmanouach.com/work/compendium/

[30] Véase https://ilanmanouach.com/work/tintinakeikongo/

[31] Véase https://ilanmanouach.com/work/tintinakeikongo/

[32] La modernidad *per se* de la historieta es algo que, si por un lado se percibe como genética (surge y se nutre de la modernidad), consolidándose ella misma como signo y marca de modernidad, por otro lado, no puede apoyarse en la apreciación que hacen de ella los autores de historietas, que son críticos con ella y la hacen diana de sus burlas mediante historietas y humor gráfico (cfr. SIRONI, Marta. *Ridere dell'arte. L'arte moderna nella grafica satirica europea tra Otto e Novecento*. Milán, Mimesis, 2012). Sin entrar en más detalles, la consideración vanguardista del cómic es algo que es motivo de debate, ya que hay muchos pros y contras por aclarar a este respecto, siendo los argumentos de Morgan (2005) y Groensteen (2020) dos ejemplos de ello.

[33] Véase MANOUACH, Ilan. *Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021, p. 5.

[34] Mol: unidad con que se mide la cantidad de sustancia.

estimulados»[35]. Manouach, en su apropiación del *hentai*, no sigue la censura japonesa (tapar con una banda o soslayar los órganos sexuales), sino que directamente los suprime, sumidos en el magma confuso de una figuración asexuada de los cuerpos, siguiendo los parámetros propios de la figuración sintética producida por la IA.

Las imágenes electrónico-digitales han generado siempre una apariencia estética específica, reconocible mediante la presencia de unas constantes superficiales de acabado, color y texturas; tal como pasó en su momento en la fotografía con el grano y el desenfoque, en el videoarte con sus colores ácidos o en el *net-art* con sus formas pixeladas, lenguaje máquina, etc. Al enfrentarnos a esta nueva tecnología, una de las cuestiones más polémicas en relación a la generación de imágenes sintéticas es su supuesta capacidad para emular o inspirarse en cualquier estilo, por personal que este sea, pero hasta ahora con errores fatales y mixtificaciones delatoras, así como desfiguraciones, fusiones corporales, rostros mixtificados, dedos multiplicados, miembros fantasma, etc.

La elección de Manouach de adoptar para esta obra uno de los estilos de dibujo más codificados y estereotipados del mundo del cómic, el manga, no es algo inocuo. El hecho de que dentro del manga optase por el género del *hentai*, asimilado genéricamente en Occidente a lo pornográfico pero que en japonés significa más exactamente «anormalidad» o «perversión», está pleno de significado. Son imágenes anormales y, más que perversas, pervertidas en sentido material estricto.

Por otra parte, parece que la utilización por Manouach del concepto de pornografía parece una excusa discursiva. Los comentarios a *Le VTT comme je l'aime*, señalan que:

> La industria para adultos es el motor oculto que impulsa la innovación en tecnología y *Le VTT Comme Je l'Aime* es un cómic cuya narrativa completa fue compuesta por un modelo de lenguaje GPT-2 entrenado en decenas de miles de historias eróticas. Las imágenes se representan en un entorno 3D utilizando los últimos activos OpenGL del mercado de la pornografía oscura. Está estructurado como una serie de confesiones cortas y fragmentos filtrados a través de una subjetividad maquínica [*sic*] donde se interrumpen la mayoría de las convenciones del género: los accesorios de escena se describen minuciosamente, los personajes cambian de género y sexo en un párrafo largo, en un arco narrativo totalmente anticlimático. [...] Este libro revela el lado alienígena de la excitación[36].

Esta obra reincide de nuevo en la temática pornográfica con un estilo diferente, ahora con reminiscencias a las dos viñetas por página de los cómics italianos para adultos de los años 60 y 70. Su publicación la va a hacer dentro una editorial con una colección dedicada a ese género («BD-cul», de la editorial Les Requins Marteaux), lo cual significa que no sea una ocurrencia, sino una apuesta seria. El peso sexual de la obra recae eminentemente en los textos, que han sido generados a partir de un banco de palabras preestablecido, asociando términos de una manera aparentemente lógica. Suficiente para almacenar decenas de diálogos más o menos realistas. Combinados con imágenes generadas por software de dibujo 3D, han dado lugar a breves

[35] CABOCHE, Elsa. «Erotisme et pornographie», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le Bouquin de la Bande Dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 265-266.

[36] Véase https://ilanmanouach.com/work/vtt/

historias pornográficas donde todos los clichés del género están presentes. En una o dos páginas cada vez, con pocas viñetas, la escena «se despliega» lo más fríamente posible.

Al hablar de cuestiones de estilo, como dice Tomi Musturi:

> En el peor de los casos, el estilo solo es algo superficial. Los significados únicamente se forman a través de la relación de la obra con la identidad del receptor y el mundo de la experiencia. En el complejo mundo del siglo XXI, la gente a veces añora la sencillez, y muchas veces la mera superficie se comercializa en productos. En la era de las redes sociales, cientos de millones de personas pueden sentir que una obra concreta se dirige a ellos en particular. Imagina un mundo en el que todos compartan las mismas experiencias desde su infancia. Lo único que se necesita para su crianza es *la eterna papilla* que alimenta todos sus sentidos. Desde el punto de vista del capitalismo, lo más sencillo es discapacitar a las personas tan pronto como sea posible, y el estilo constituye ciertamente, una herramienta expresa del capitalismo. [...] La idea es ofrecerle al receptor algo que resulte familiar. Presentar nuevas ideas, información sencilla o contenidos ideológicos podría, simple y llanamente, dañar *el negocio*[37].

Se podría decir que las obras de Manouach asumen estos pensamientos para hacer desde dentro su crítica. Superando incluso la «ultracrítica» de J. C. Menu (la crítica a la crítica), se introduce en las vías de la producción y el consumo para asumir las proyecciones que desde allí se realizan, para que, de modo inseparable, se pueda ejercer la crítica a una modernidad acomodaticia e inerte, puramente mercantilista.

Para Manouach ese fagocitar estilos diversos también es una manera de no aburrirse, ya que, como dice Musturi, «el artista que ha encontrado su estilo se aburre [...] La creatividad se convierte en una serie de repeticiones. Surge el manierismo»[38]. Parece que nuestro autor «utiliza» la maquinaria editorial, ya que manipula a su antojo tanto los conceptos de autor como de estilo (esa especie de marca registrada reconocible por el consumidor), sabiendo que, a través de ambas, logrará su fin: lograr audiencia. Su «pirateo» de estilos es su estilo. Manouach ya es reconocible en su indefinición estilística; ha convertido su estilo en una cuestión conceptual, no formal.

Por otra parte, los estilos reflejan su tiempo. La adopción de los estilos «de moda» da seguridad tanto al autor como al consumidor, ya que «es aterrador quedarse fuera de la escena o de la aceptación; carecer de estilo es lo mismo que ser insignificante»[39]. La apropiación que usa Manouach se ríe de esto a la vez que se lo toma muy en serio, por tanto, su «no-estilo» no es algo tan distinto a lo que hacen el resto de autores que se copian unos a otros conformando una masa estilística globalizada: «desde efectos 3D hasta arte *outsider*, cuadernillos impresos en

[37] MUSTURI, Tomi. «La Prisión del Estilo (y un plan para escapar de él). Reflexiones sobre el estilo y su significado», en MUSTURI, Tomi. *Antología del Alma: Relatos seleccionados.* Logroño, Fulgencio Pimentel, 2018, pp. 117-118.

[38] *Ibid.*, p. 118.

[39] *Idem.*

risografía con impresiones falsas copiadas del mundo del arte, los mismos sonidos y uniformes, etc.»[40].

Arte, cómic e IA

Frente a todo esto, nos surgen algunas preguntas y reflexiones acerca de la presencia y eficacia de la IA en la creación artística. Son muchos los pensadores e intelectuales que se han cuestionado la pertinencia de su acceso abierto, que está sirviendo como campo de experimentación y de autoaprendizaje de la herramienta. Si las dudas no han tardado, tampoco las propuestas entre las que destaca la de una moratoria hasta que no esté más experimentada y regulada legalmente y, por tanto, seamos conscientes de sus consecuencias. Entre las preguntas que nos podrían surgir, sobresale la de si realmente la IA obedece a los usuarios o si esta condiciona sus indicaciones o *prompts*. Las pruebas realizadas hasta hoy parecen acabar, además de en sorpresivos resultados, muchas veces en un intento de los humanos de pervertir los límites éticos o lógicos de la IA, llegando esta a descalificar en ocasiones al usuario mismo[41].

Unos defienden que la aplicación de esta tecnología producirá un avance/revolución cultural, pero hay visiones críticas que consideran que la efectividad en la cultura es mínima o solo aparente, subyaciendo principalmente el sustrato animal, instintivo del ser humano, quedando lo cultural como algo pretencioso en este aspecto, poniendo en duda las posibilidades de este medio como herramienta de creatividad e ingenio. Lo pornográfico, lo violento, ocupa un gran territorio en este terreno.

En la cuestión de poder que supone tener la capacidad de usar esta tecnología, que se inicia en el económico, el propósito final parece ser el de someter la mente humana a la tecnología. No son pocos los psicólogos que advierten que la dependencia tecnológica hace disminuir capacidades humanas antes desarrolladas (desde el desarrollo de la memoria o la capacidad de orientarse hasta las de dibujar o narrar una historia, entre otras muchas cosas) convirtiendo en mundo real, lo que aceptamos como «nuestro mundo», lo que no es más que virtualidad.

En el caso de Manouach, la libertad creativa surge de la conciencia de estilo y los límites que lo definen. Un autor puede imponerse restricciones y trabajar dentro de ellas, puede emplearlas para especificar y orientar el mensaje. Es conocida la de afinidad Manouach a operaciones cercanas al colectivo Oubapo (*Ouvrier de Bande Dessinée Potentielle*–Taller potencial de historietas) y muchos de sus proyectos y publicaciones se basan en crearse unas restricciones. Sabe que el artista ha de tener algo que decir y saber decirlo. En su caso, el cómic, su contenido, es tanto literario como icónico, agrupados en un todo. A su obra hay que acercarse desde este punto de vista. La creación de estos cómics sintéticos así lo confirman: como una ensalada de palabras

[40] *Ibid.*, p. 119.

[41] Es sintomático para nuestro tema el manifiesto y los ejercicios que realiza el guionista argentino Diego Agrimbau en su página web https://www.pornosinhumanos.com/. La relación entre la creación de un guion y la redacción de un *prompt* abre un nuevo campo a explorar en este contexto, ya que de la calidad de este depende un buen trabajo final, tanto del dibujante como de la herramienta generativa artificial.

con cierto sentido críptico que quedan inmersas en un hipertexto inabordable para la mente humana y una cascada de imágenes semiabstractas, semifigurativas, repetitivas e incesantes.

Además de crear, Manouach ha sabido encontrar los canales para publicar sus trabajos, consciente de que lamentablemente, la idea de que una buena obra habla por sí misma es errónea en esta época. Al igual, se le ve convencido de que la obra ha de comenzar por su contenido —tal vez en su caso, por su concepto— dejando que el contenido elija su mejor forma, aspirando a comunicar el mensaje de la manera más precisa posible. Su yo como autor no es un ejercicio de estilo, sino que la identidad de éste define precisamente el propósito de lo que hace, estableciendo una equivalencia entre lo que quiero decir y quién soy.

La utilización que hace Manouach de las tecnologías de síntesis son procesos que le sirven para experimentar, sentir y desafiar el *statu quo* del cómic, para finalmente pensar acerca de ello. El que tenga éxito o no dependerá de lo que aprenda en esta operación, de su capacidad, de lo que está dispuesto a aprender y de lo que es capaz de aprender. Así como la IA se entrena (aprende) a partir de los usuarios que la utilizan, el proceso también es inverso y los artistas o personas que interactúan con ella aprenden de sus comportamientos y resultados. Uno de los artistas más comprometidos con el uso de la IA en arte, Refik Anadol, lo comenta en una entrevista realizada para la revista digital *MoMA Magazine* con motivo de la exposición de su obra Unsupervised (2021) en el Museum of Modern Art de Nueva York, confeccionada mediante IA gracias al programa Artists and Machine Intelligence (AMI) de Google: «Creo que será solo una nueva forma de ver, o más bien una nueva puerta a la percepción, ¿verdad? ¿Podemos fusionar múltiples medios a propósito? ¿Podemos reconstruir la realidad a partir de lo que aprendemos, de lo que podemos aprender?»[42].

El objetivo de Manouach es la comunicación y, en este caso más que nunca, el medio (la IA) es el mensaje. En el momento actual, los medios de producir una obra tienden al infinito y la brillantez de su obra reside en cómo Manouach se ha enfrentado a esa múltiple diversidad. Los distintos formatos, desde la habitual publicación editorial en papel a exposiciones e intervenciones en espacios urbanos, congresos o encuentros, sabe utilizarlos creando lo que se suele denominar un «espectro creativo»: un estado de la mente y del cuerpo donde los pensamientos e ideas encuentran, mejor y de una manera natural, su expresión y formato, sin atarse a una solución preestablecida. La obra de Manouach en su interacción con la IA muestra cómo hay que entender los distintos modos de expresión y los estilos, así como los canales de comunicación que facilitan estas nuevas herramientas: como un espectro de comunicación y creación que no tiene límites.

[42] Anadol, Refik, Reas, Casey y Kuo, Michelle. «Modern Dream: How Refik Anadol Is Using Machine Learning and NFTs to Interpret MoMA's Collection», en *MoMA Magazine*, 15 de noviembre de 2021. Disponible en https://www.moma.org/magazine/articles/658

Bibliografía

AGRIMBAU, Diego. *Porno sin humanos* [página web], 2023. Disponible en https://www.pornosinhumanos.com/

ANADOL, Refik, REAS, Casey y KUO, Michelle. «Modern Dream: How Refik Anadol Is Using Machine Learning and NFTs to Interpret MoMA's Collection», en *MoMA Magazine*, 15 de noviembre de 2021. Disponible en https://www.moma.org/magazine/articles/658

CABOCHE, Elsa. «Erotisme et pornographie», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le Bouquin de la Bande Dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 260-266.

DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona, Paidós. 1999.

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-textos, 2012 [1967].

DUNNE, Carey. «A Conceptual Artist Designs Tactile Comic Books for Blind Readers», *Hyperallergic*, 5 de Agosto de 2016. Disponible en https://hyperallergic.com/312333/a-conceptual-artist-designs-tactile-comic-books-for-blind-readers/

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Lumen, 2023 [1964].

GEFEN, Alexandre. «Fiction», en MANOUACH, Ilan y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022. Disponible en https://www.academia.edu/93654011/Alexandre_Gefen_Fictions_in_Chimeras_Inventory_of_synthetic_cognition_Ilan_Manouach_et_Anna_Engelhardt_dir_Onassis_Foundation_2022

GISBERT, Jesús. «Situacionismo, historieta y vanguardia: Jean-Christophe Menu», en *Tebeosfera*, 13 de marzo de 2023. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/situacionismo_historieta_y_vanguardia_jean-christophe_menu.html

GROENSTEEN, Thierry. «Avant-garde», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le bouquin de la bande dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 74-79.

HABERMAS, Jurgen. *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid, Katz Editores, 2013 [1985].

MANOUACH, Ilan. *Metakatz*. Bruselas, La Cinquième Couche. 2013.

—*Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021.

—*La VTT comme je l'aime*. Francia, Le Monte-en-l'air, 2022.

—y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022.

—«Carte blanche: "Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?"», en *Le Vif focus*, 16 de octubre de 2023. Disponible en https://focus.levif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/

—«Katz», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en https://ilanmanouach.com/work/katz/

—«Portada», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en https://ilanmanouach.com/

—«The Neural Yorker», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en https://ilanmanouach.com/work/neuralyorker/

MARTÍN PRADA, Juan. «La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos», en *Revista Eikon/Imago*, vol. 13 (2023). Disponible en

https://juanmartinprada.net/textos/Martin_Prada_Juan_La%20creacion%20artistica%20visual%20ante%20los%20retos%20de%20la%20inteligencia%20artificial_REVISTA%20EIKON.pdf

MELISTAS, Thomas *et al.* «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», en *Proceedings of the 12th International Conference on Computational Creativity (ICC '21)*. México, ITAM, 2021, pp. 256-265. Disponible en https://computationalcreativity.net/iccc21/wp-content/uploads/2021/09/ICCC_2021_paper_52.pdf

MENU, Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son doublé*. París, L'Association. 2011.

MORGAN, Harry. «Mauvais sujet. Quels discours sur la BD?», en «*Special Bandes d'autors*», *Art Press*, n.º 26 (2005), pp. 61-67.

MUSTURI, Tomi. «La Prisión del Estilo (y un plan para escapar de él). Reflexiones sobre el estilo y su significado», en MUSTURI, Tomi. *Antología del Alma: Relatos seleccionados*. Logroño, Fulgencio Pimentel, 2018, pp. 117-123.

RAFFAELLI, Luca. «Quale futuro per il fumetto? Per saperlo non perdete una nuova rassegna a Roma», en *La Repubblica*, 8 de junio de 2023. Disponible en https://www.repubblica.it/cultura/2023/06/08/news/quale_futuro_per_il_fumetto_per_saperlo_non_perdete_una_nuova_rassegna_a_roma-403742440/?fbclid=IwAR1ycPAYgRSxnhcIgiXMkD0KSPOQE6k-VyD1FpeFe07j92HQk9KEaO6A6I8

SIRONI, Marta. *Ridere dell'arte. L'arte moderna nella grafica satirica europea tra Otto e Novecento*. Milán, Mimesis, 2012.

SPIEGELMAN, Art. *Metamaus: una mirada de Art Spiegelman a su clásico moderno*. Barcelona, Mondadori, 2012.

Entrevista con

Antonio Altarriba

Por Julio Gracia Lana

CuCoEntrevista

Conversación con Antonio Altarriba

Referente fundamental de la teoría del cómic en España

Entrevistamos a Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952). Catedrático jubilado de Literatura Francesa en la Universidad del País Vasco y Premio Nacional de Cómic junto a Kim en el año 2010 por El arte de volar. *Nos centramos en su producción teórica: defendió la segunda tesis doctoral dedicada al medio en nuestro país, publicada recientemente gracias a Ediciones Marmotilla. Ha firmado obras como* La España del tebeo, *reeditada en el año 2022 dentro de la colección Grafikalismos (Universidad de León) y dirigió la revista de referencia* Neuróptica. *Hablamos acerca de la vigencia de sus conceptos teóricos sobre historieta, la llegada de la Inteligencia Artificial o su mirada a la teoría como guionista y como presidente de la Fundación El arte de volar.*

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2568

UNA TESIS DOCTORAL PIONERA: LA NARRACIÓN FIGURATIVA

Julio Gracia (JG): Comencemos por el origen de tus investigaciones en torno al cómic: la tesis doctoral. Fue la segunda dedicada a la historieta en España, después de la realizada por Juan Antonio Ramírez. Su planteamiento fue complejo, tuviste dificultades e inseguridades durante el proceso. Consultaste al propio Ramírez o a Antonio Lara[1].

Antonio Altarriba (AA): Fue una tesis relativamente accidentada. Lo que quizás me afectó más fueron las reticencias académicas que sufrí para conseguir que la universidad lograra admitirla. Si un doctorando, en condiciones normales, siempre tiene sus inseguridades o sus crisis en la redacción, en mi caso todo se acentuó. Tuve escaso apoyo institucional y teórico, lo que acrecentó la dificultad del proceso. Juan Antonio Ramírez y Antonio Lara eran en aquellos momentos las únicas personas relativamente asentadas en la universidad española dedicadas al estudio del cómic. Me acerqué a ellas buscando un cierto impulso: cuando tenía la investigación muy avanzada, me entró un pánico —bastante habitual en doctorandos— que me llevaba a pensar que había hecho todo mal. De la visita obtuve, más que debates teóricos, ánimos de tipo personal.

JG: Tuviste además muchos problemas para acceder a la fuente primaria que configuró tu corpus de análisis. Es muy ambicioso, tanto por su extensión cuantitativa como por la calidad de mucho de lo

[1] Véase el estudio y la entrevista planteada en GRACIA LANA, Julio. «El cómic desde el ámbito académico en España», en *Tebeosfera*, n.º 18 (2021). Disponible en https://revista.tebeosfera.com/documentos/el_comic_desde_el_ambito_academico_en_espana.html. En el cuestionario respondido por Antonio Altarriba e incluido como anexo al texto, se plantean cuestiones acerca de la denominación, la complejidad administrativa, la dirección o el tribunal de la tesis, aspectos en los que no hemos insistido, por lo tanto, en esta entrevista. Partimos de algunos aspectos generales que sí que están referidos en «El cómic desde el ámbito académico en España», como el vínculo con Juan Antonio Ramírez y Antonio Lara o con la actualidad de las investigaciones sobre historieta, para profundizar en los aportes a nivel de contenido que supone la tesis doctoral defendida por Antonio Altarriba.

publicado. Te centrabas en la *bande dessinée* que se estaba haciendo en ese momento, la de los años setenta.

AA: Investigar era algo muy distinto de lo que es hoy en día, más aún con un material que en ese momento era relativamente raro. Ni siquiera podía consultarlo en archivos o bibliotecas, tenía que ir con frecuencia a Francia para comprarlo.

Recuerdo que iba a una de las pocas librerías especializadas —si no la única— que existían en París en aquel momento: Futuropolis[2]. Estaba situada en las afueras de la ciudad. La coordinaban Florence Cestac y Étienne Robial. Compré material contemporáneo y más antiguo porque me interesaba plantear un desarrollo de los antecedentes de la *bande dessinée*.

Tanto desde un punto de vista bibliográfico como en lo que respecta a la reunión del corpus, lo veo ahora con la perspectiva del tiempo y pienso: ¡madre mía! Lo que tuve que hacer y lo osado que fui para escribir una tesis en esas condiciones.

JG: En este sentido, hemos avanzado mucho en el plano académico desde la visita que hiciste a los dos grandes teóricos que fueron Ramírez y Lara, hasta ahora.

AA: Hemos pasado a una «normalización», por decirlo así, de las tesis que se leen en la universidad. Actualmente, a nadie le echan a patadas de la facultad porque plantee un doctorado en torno a un tema como este. Sabes por tus investigaciones mejor que nadie que en los últimos años se defienden numerosas investigaciones centradas en historieta[3]. Eso me hace pensar que, por lo menos, tuve el olfato de encontrar un objeto de estudio que iba a terminar asentándose. He vivido con bastante satisfacción este proceso de «normalización».

JG: Aunque sé que es una pregunta complicada, revisando tu tesis, ¿qué ideas destacarías? ¿Se mantienen todavía en plena vigencia en la actualidad? Pongamos un número: dos conceptos generales, ¿cuáles serían?

AA: El primero, que a mí me parece fundamental, guarda relación con la cronología. Mientras no establezcamos una conexión, una afiliación, del cómic con toda la narrativa visual que se ha ido produciendo a lo largo de la historia, no estaremos enfocando bien el objeto de estudio. Desde mi punto de vista, toda representación figurativa es, de una manera u otra, narrativa.

Todas las construcciones iconográficas de la Historia del Arte han buscado, ante todo, comunicar. Actualmente, es probable que nos quedemos extasiados por sus dimensiones o belleza y que las veamos desde una perspectiva fundamentalmente contemplativa, pero en su momento tenían una función que iba más allá: transmitían una idea.

Formamos parte de una cultura occidental y cristiana, muy cristiana en nuestro caso. Hemos crecido y llevamos siglos viviendo en torno a una representación religiosa que nos narra muchas cosas: desde el misterio de la Santísima Trinidad a la adoración de los

[2] Más adelante se convirtió en una editorial especializada. Para más información, se puede consultar CESTAC, Florence. *La verdadera historia de Futuropolis*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2021.

[3] GRACIA LANA, Julio. «La tesis doctoral como baremo de los estudios recientes sobre cómic y humor gráfico en España (1996-2016)», en *Tebeosfera*, n.º 13 (2020). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_tesis_doctoral_como_baremo_de_los_estudios_recientes_sobre_comic_y_humor_grafico_en_espana_1996-2016.html;y GRACIA LANA, Julio (2021). *Op. cit.*

Reyes Magos, la crucifixión de Jesucristo, la traición de Judas o la Sagrada Cena. Cuando hablamos de Leonardo da Vinci y analizamos cualquiera de sus pinturas religiosas, hacemos referencia a la composición, la convergencia triangular y, en general, a los artificios escenográficos. Sin embargo, no podemos olvidar que lo primero que estamos viendo es una iconografía concreta, una figuración, que nos permite no solo reconocer e identificar las figuras, sino desarrollar su historia, su pasado, e identificar el instante preciso dentro de la historia de las imágenes en el cual se encuentran.

JG: Tu investigación doctoral lleva de hecho como título: *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un género a partir de la* bande dessinée *de expresión francesa.* Es un concepto fundamental en tu planteamiento teórico.

AA: Las primeras «narraciones figurativas», con guion propio y que no se apoyan en una serie de elementos conocidos global y culturalmente, se producen en el siglo XVIII. El primero que las empezó a desarrollar es William Hogarth y, aunque él planteaba una serie de láminas —cada viñeta era una escena—, lo llamó «teatro en imágenes». Lo podemos poner en relación con todas esas terminologías a las que continuamente damos vueltas: de «literatura dibujada» a «literatura de expresión gráfica». Esa conexión que hemos establecido entre lo literario y lo plástico, entre lo narrativo y lo descriptivo, se encuentra en Hogarth.

JG: Junto a Hogarth, la teoría de la historieta suele citar como un antecedente muy relevante a Rodolphe Töpffer. Él aparece en tu análisis como un precursor de figuras entre las que se encuentran Steinlen o Verbeek.

AA: Esa figura es, como sabes y comentas, especialmente destacada. Lo cierto es que existen muchísimas publicaciones de carácter fundamentalmente satírico donde se empiezan a incluir historietas. En ese momento no solamente se tiene la capacidad de crear secuencias y de leerlas en continuidad, sino que se posee la capacidad técnica para distribuirlas de forma masiva. Las primeras rotativas son de los años treinta y cuarenta del siglo XIX. Esa precisión cronológica que permite la conexión con la gran corriente de la representación figurativa, resulta fundamental para situar el cómic dentro de la perspectiva global de las formas de expresión y de las artes al cómic.

JG: El cómic se incluiría, por lo tanto, en la línea de las artes que serían hijas de la historia de las imágenes y de los nuevos medios técnicos, donde se encontraría también el cine.

AA: Por eso no podemos situar el nacimiento del tebeo en una conversación entre Randolph Hearst, como magnate de la prensa, y un dibujante a su servicio. Los recursos expresivos del medio no se forjan ahí, sino que tienen unos precedentes muy antiguos.

JG: De esta manera, por un lado, desgranaríamos en tu tesis doctoral la importancia de la técnica y la cultura visual en los orígenes del cómic, lo que supondría ser precisos y realizar una intensa crítica sobre cronologías infundadas. Nos faltaría una segunda conceptualización a destacar.

AA: Sería también una crítica. En este caso, al análisis lingüístico del comic. Es cierto que, cuando estaba investigando, me encontraba muy deslumbrado por las teorías semióticas (tanto yo como el resto de mi generación). Algunos autores y teóricos

intentaron transportar o trasladar al mundo de la imagen los principios de análisis que proporcionaba la semiótica. Se presentaba como una ciencia que podía analizar cualquier tipo de signo. Pienso que, desde el punto de vista de lo que podemos considerar como la gramática del cómic —por utilizar también un término lingüístico—, hay que tener en cuenta tres fases de construcción.

La primera es la que denomino «configuración». Se trata de la operación por la que el autor da forma —configura— los distintos elementos que componen la viñeta o la figuración de la narrativa. Partimos de unos criterios en los que vamos a otorgar mayor o menor grado de iconicidad a la figura, es decir, podemos hacerla más realista y detallada, hasta llegar prácticamente al trampantojo —a una elaboración casi fotográfica— o podemos plantear una suerte de minimalismo (como han desarrollado autores entre los que se encuentra Calpurnio).

JG: En líneas generales, por lo tanto, el menor grado de iconicidad lo obtendrías en aquello que podríamos considerar como más realista, más minuciosamente mimético. En el lado opuesto, se encontraría lo más esquemático y sencillo.

AA: La mímesis es un aspecto muy importante. Te pongo otro ejemplo: cuando utilizamos el lenguaje, ponemos un nombre y lo convertimos en una suerte de código transportable a un diccionario. De repente, un libro que tenemos en cualquiera de nuestras estanterías pasa a ejercer una correspondencia con todo el universo, con aquello que se puede nombrar. Si algo existe, puede tener un nombre. A su vez, lo que podemos denominar se encuentra recogido en un diccionario de manera totalmente arbitraria. Las palabras guardan, como sabemos, una relación convencional y azarosa con los objetos a los que se refieren. Este hecho es así desde época fenicia, cuando surgió el primer alfabeto fonético. Anteriormente, los sistemas de escritura eran «ideogramáticos» y, en base a ello, partían de la representación. La palabra establecía la plasmación de la forma del objeto, no la transcripción del sonido.

JG: En esa transcripción mimética interviene entonces el grado de esquematismo, de realismo. Sin embargo, conlleva al mismo tiempo de manera inevitable unos elementos que resultan de carácter estético.

AA: Efectivamente. La «configuración» está realizada a partir de una mano que se mueve, tanto en una pantalla como en un papel. Una mano que transfiere una marca, grafológica y estilística, que la carga también de valores estéticos. Inevitablemente, para bien o para mal, el proceso de «configuración» no solamente se establece en aspectos como la expresividad de los personajes, sino también en su identificación y plasticidad.

JG: Hasta ahora, por lo tanto, definimos la «configuración», pero en tu investigación hablas también de las «funciones de la imagen».

AA: Las «funciones narrativas» que suelen cumplir los «elementos actanciales». Pueden ser antropomorfos o, simplemente, objetos, pero están basados en la imagen.

Los personajes oscilan entre lo que quieren representar y lo que realmente son. Quieren describir, por ejemplo, a un hombre con unas intenciones o unos objetivos concretos, pero en realidad son un cúmulo de líneas. Si analizas *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, *Philémon* de Fred o cualquier tipo de cómic experimental, te darás cuenta de que muchas de las funciones del cómic se podrían considerar de carácter «metamórfico», es decir, de pronto el personaje se rompe, cambia de aspecto, se hincha o

revienta. Son lo que denomino «peripecias del contorno»: un personaje, en la realidad o como metáfora, se puede derretir como si fuera una masa o desaparecer por un desagüe como si se tratase de un líquido. En general, los superhéroes se basan en la temática de la metamorfosis: casi todos tienen una doble personalidad; su cara más heroica se construye gracias a la anatomía y la vestimenta; portan habitualmente un uniforme muy vistoso, en el que resulta especialmente relevante el diseño, y suele estar además muy ceñido. Este hecho permite plantear una serie de escorzos y movimientos forzados que se constituyen como auténticas lecciones de anatomía.

JG: Creando una vinculación con el cómic nacional, también Mortadelo es un personaje basado en la metamorfosis.

AA: Cambia de disfraz continuamente. Muestra cómo el carácter visual de la narración en el cómic te permite, por una parte, presentar funciones o acciones que están ancladas en la realidad y que son verosímiles. Puedes encontrar a personajes simplemente discutiendo, hablando o comiendo en un espacio cotidiano, pero también podemos construir toda una serie de narrativas más o menos fantásticas, en las que la propia constitución lineal y gráfica del personaje le lleva a realizar diferentes derivas, a vestirse con distintas máscaras.

JG: Tenemos «configuración» y las «funciones narrativas» de los «elementos actanciales», ¿qué nos falta?

AA: Lo que denomino «articulaciones»: las relaciones entre viñetas. Lo más sencillo son los vínculos espaciales y temporales. En un principio y en esencia, las viñetas son ámbitos contiguos dentro de la superficie global que es la página. Tradicionalmente, cuando se narran procesos temporales esa contigüidad de espacios se convierte —o se lee y percibe— como continuidad de tiempos a través de un juego de constantes y variables gráficas. Entre la viñeta de la izquierda y la de la derecha, hay unos elementos que cambian y que nos permiten proyectar lo que está ocurriendo, lo que ha pasado de una a otra. Si en la primera vemos a un personaje dándole un puñetazo a otro y en la siguiente observamos a un hombre tirado en el suelo sangrando, podemos proyectar una línea temporal de causa y consecuencia. De esta manera, podríamos tener composiciones de página —como a veces ocurre— que juegan con el propio espacio de la página y otras que, simplemente, transcriben —optan— por la continuidad temporal, para narrar un proceso en el que no cabría ninguna incursión en juegos de composición de la página. Aunque es muy difícil que el autor ignore por completo la dimensión espacial sobre la que está trabajando.

JG: Al fin y al cabo, la relación entre una viñeta y otra, incluso cuando solo se transcriben procesos temporales, es un tránsito en el que existen cambios.

AA: Si un personaje pasa de la sonrisa al enfado en la expresión de su rostro, se produce un juego, una transformación de las líneas que delimitan la emoción.

JG: Sintetizando, compondríamos entonces tres niveles, a los que podríamos denominar «configurativo», «funcional» y «articulatorio».

AA: Efectivamente. Y en los tres se mueve la especificidad del cómic como medio narrativo. Esta tríada se encuentra en el fondo de toda reflexión teórica que analice la historieta como una forma de expresión propia, característica, específica y diferente al cine,

la animación, la literatura o cualquier otra forma de expresión narrativa. Tengo en cuenta que en cada una de esas categorías podríamos incluir cuestiones como la planificación, la diagramación, el plano o la angulación.

FIG. 1. Portada de ALTARRIBA, Antonio. *La narración figurativa*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022. Basada en el cómic *Sin Vención, con vencimiento* de Antonio Altarriba y Luis Royo. Maquetación y cubierta a cargo de Verónica Keim.

JG: Las grandes conceptualizaciones que hemos comentado se han podido dar a conocer y entrar en el debate teórico, gracias a la reciente publicación de tu tesis doctoral por parte de Ediciones Marmotilla. La editorial se encuentra dirigida por el profesor de la Universidad de Alcalá, Kiko Sáez de Adana (FIG. 1)[4].

AA: Es una edición muy cuidada y ha dado nueva vida a algo que no había tenido prácticamente ninguna difusión. Hay que pensar que realicé la tesis con máquina de escribir, en un momento en el que no había PDF ni existía Internet, por lo que tenías que ir a consultarla a la universidad donde se había defendido y se encontraba depositada. Nosotros hacíamos una separata a modo de resumen que tenía que limitarse a ocho o diez páginas, de la que se hacían unos veinticinco ejemplares para que tú mismo la pudieras regalar o distribuir. Se pedía muchísimo esfuerzo para hacer un trabajo que iba a quedar enterrado en el más oscuro anonimato. Era literatura gris en la mejor definición del término[5].

JG: Esta falta de repercusión hacía que fuera muy difícil tener un impacto real en las corrientes teóricas mediante la investigación producida en cualquier doctorado de Ciencias Humanas.

AA: Era francamente muy complicado que con una tesis tuvieras repercusión alguna, a no ser que fuera mediante las publicaciones posteriores. Prácticamente la mayor parte de tu carrera profesional la planteabas partiendo de tu investigación doctoral, sacando de cada parte, capítulo o argumento algo en concreto que luego se podía leer en revistas especializadas.

[4] ALTARRIBA, Antonio. *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «BandeDessinée» de expresión francesa*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022.

[5] En la actualidad, la tesis doctoral original de Antonio Altarriba puede consultarse únicamente en la Universidad de Valladolid. Tres universidades españolas disponen a su vez de un resumen o extracto de la misma: la Universidad de Murcia, la Universidade de Santiago de Compostela y la Universidad de Zaragoza.

LA ESPAÑA DEL TEBEO

Y OTRAS OBRAS TEÓRICAS

JG: Realizando un paralelismo, te voy a preguntar por otra parte muy importante en tu producción teórica, que también ha encontrado una nueva vida en una reedición reciente: *La España del tebeo*. Originalmente se publicó dentro de la editorial Espasa y en la actualidad forma parte de la Colección Grafikalismos, que dirige el profesor de la Universidad de León José Manuel Trabado (FIG. 2 y 3)[6].

AA: El libro fue inicialmente un encargo de Espasa que me llegó en torno al 2000 y se publicó un año más tarde. Pensé que me iba a costar mucho escribirlo, pero lo realicé más rápido de lo que pensaba. El subtítulo es *La historieta española de 1940 a 2000* y se divide en dos partes: por un lado, una más grande y enfocada en una época que fue mucho más importante para el mundo del cómic —aunque sea cuantitativamente—: los tebeos de los años cuarenta, cincuenta y sesenta, publicados bajo el franquismo. Por otro lado, una segunda sección que comienza antes de la muerte de Franco, a comienzos de los años setenta, momento en que empieza a surgir una nueva forma de tebeo más *underground*. Fue una etapa más ambiciosa artísticamente, más contestataria y provocadora.

FIGS. 2 y 3. Portadas de la primera edición (2001) y la reedición (2022) de *La España del tebeo*. Ambas se basan en distintos tebeos y personajes. La primera fue diseñada por Ángel Sanz Martín y la segunda fue realizada por Sergio García (dibujo) y Lola Moral (color), con maquetación y diseño del libro de Alberto R. Torices.

[6] Primera edición: ALTARRIBA, Antonio. *La España del Tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid, Espasa Calpe, 2001; reedición: ALTARRIBA, Antonio. *La España del tebeo*. León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, 2022.

JG: Aunque hayamos establecido un paralelismo entre *La narración figurativa* y *La España del tebeo*, lo cierto es que ni en el foco ni en la metodología tienen nada que ver.

AA: Cambié totalmente de registro y de perspectiva. Mientras que en la tesis existe un acercamiento y un análisis principalmente formal, en *La España del tebeo* desarrollo una aproximación fundamentalmente «sociocrítica». Trato de desentrañar en qué medida esos tebeos que se publicaron desde la llegada de Franco al poder hasta finales del siglo XX reflejaban una época, unas circunstancias, unos personajes, una sociedad o, en definitiva, una España concreta. Incluso los tebeos de aventuras, que tienden más a la evasión, permitían leer tanto los valores del régimen, como las críticas más o menos ocultas al mismo.

JG: Planteas una abrumadora revisión de fuentes primarias para desarrollar el libro. Los cómics publicados durante el franquismo muestran una documentación que abarca todo tipo de autorías y géneros.

AA: Me sirvió mucho la editorial Bruguera porque es quizás la empresa que mantuvo un perfil en todas sus historias más vinculado a la realidad que sufríamos. Muchos de los prototipos sociales de la época aparecen en sus revistas: el oficinista oprimido, la solterona frustrada o el vagabundo muerto de hambre.

Si nos vamos al tebeo sentimental para chicas —que no era para nada de humor—, creo que es precisamente uno de los espacios donde más claramente se reflejan los valores tradicionales del régimen en la formación y en la educación de las mujeres. Se reproduce siempre el mismo estereotipo femenino, el propio del franquismo.

JG: En este sentido, la transición fue una verdadera explosión de todo lo que el régimen había tratado de contener. Estalló como el corcho de una botella de cava.

AA: Aunque solo fuera por reacción, los setenta y buena parte de los ochenta se explican gracias al *underground*. Fueron años muy antiautoritarios y muy «fantásticos», por ejemplo, a la hora de hacer aventuras de género. También en ellos se puede leer perfectamente a un país que intenta no solamente despertarse y abrirse a la creatividad sin censuras, sino incorporarse también a las nuevas corrientes que están surgiendo en otros puntos del globo. Las dos décadas no se pueden entender sin el cruce entre la influencia del *underground* norteamericano y la *nouvelle bande dessinée* que está surgiendo en Francia desde finales de los sesenta y principios de la década siguiente.

JG: La colección Grafikalismos es, al igual que Marmotilla, un referente en la publicación de teoría sobre cómic.

AA: Creo que ambas forman parte de esos sueños que se van cumpliendo. Por fin tenemos unos soportes dignos donde publicar, con unos editores que cuidan muy bien tu obra.

JG: Dentro de tu larga nómina teórica, has firmado también obras en colaboración, entre las que destaca *Comicsarías: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*, que firmas junto a Antoni Remesar[7].

[7] ALTARRIBA, Antonio y REMESAR, Antoni. *Comicsarías: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias (PPU), 2002.

AA: Se trata de una obra que hicimos con mucha dedicación. Desde la perspectiva de ambos, nos encontrábamos ante una década en la que se había producido el *boom* de las revistas. Dispusimos 1977 porque fue la fecha de aparición de la revista *Totem*, que marcó el inicio de la era dorada de las publicaciones de este tipo. Tuvo en sus mejores tiempos unas tiradas de 70 000 ejemplares. Nunca llegaban a los 250 000 o 300 000 de *TBO* o *Pulgarcito* o cerca del millón de ejemplares del *Capitán Trueno*, pero tenían un buen impacto.

En 1978 se publicó *1984*. Un año después llegó *El Víbora* y más adelante la explosión de todas las demás. En ese libro analizábamos, es decir, vaticinábamos, la crisis de los años noventa y hablábamos del *boom* y del *crac*. Veíamos que el periodo glorioso de la publicación en revistas se estaba acabando y dábamos un grito de alarma. En esa época lo vivimos además con un cierto dramatismo porque decíamos: «ahora que esto se pone interesante y que podemos ponernos artísticos, exigentes o adultos, ¡resulta que se acaba sin que podamos hacer nada!». Nos pasamos prácticamente una década —o más— llorando sobre lo que creíamos que era ya el cadáver del cómic.

JG: Hemos hablado varias veces acerca de una comparativa a la que le dabais muchas vueltas. Pensabais que el cómic desaparecería de la misma forma que lo había hecho la fotonovela. El medio tuvo un auge importante en los años sesenta y fue declinando hasta la actualidad, en que se mantiene de una forma muy marginal[8].

AA: Exacto. Con la llegada de los nuevos medios —ya empezaba a apuntar a finales de los años 80 la llegada de los ordenadores—, creíamos que, de la misma manera que la fotonovela había desaparecido, la historieta corría el riesgo de terminar. Planteamos tanto un estado de la cuestión, sobre cómo se encontraba la edición en esos años de tanto júbilo artístico, como un avance acerca del posible futuro. Fue un libro escrito en el furor de la creación de los años ochenta, pero dando ya la señal de alarma sobre que estaban empezado a cerrar algunas revistas. Se observaba cómo las ventas habían bajado muchísimo. Para analizar esos años, la obra contiene cifras que pueden ser útiles.

JG: El libro tiene, de hecho, una sección en la que prima la estadística y otra más puramente teórica, ¿cómo os repartisteis el trabajo?

AA: Fue Remesar el que se encargó de la parte estadística, que es quizás la más importante, y planteó un repertorio cuantitativo, con cuadros estadísticos. Realmente, el *boom* de las revistas se concentró fundamentalmente entre el año 82 y el año 85. Hubo un pico en el que nosotros llegamos a contabilizar cincuenta y seis títulos mensuales de revistas de cómic que se publicaban al mismo tiempo en el quiosco. Fuimos

[8] La fotonovela española cuenta con varias aproximaciones, desde la pionera ANASAGASTI AGUIRRE, María Ester *et al.* «Notas previas y catálogo inicial para el estudio de la fotonovela en España», en *Cuadernos de realidades sociales*, n.º 13 (1977), pp. 93-103; hasta SÁNCHEZ VIGIL, Juan Miguel y ZALDÚA, María Olivera. «La fotografía en las fotonovelas españolas», en *Documentación de las ciencias de la información*, n.º 35 (2012), pp. 31-51. Sin embargo, la fotonovela es un medio que todavía admite muchas aproximaciones y que, en algunos aspectos, se encuentra inexplorado (es el caso de los referentes a su evolución histórica completa, la comparación amplia con otros países europeos o su conservación).

además muy críticos con la divulgación sobre historieta existente en ese momento[9].

Neuróptica y la Fundación El arte de volar[10]

JG: No nos movemos de los años 80. *Neuróptica* fue una publicación clave para entender ese auge en la década no solo creativo sino también teórico, de aproximaciones al medio. Háblame de cómo se desarrolló la publicación (Fig. 4).

AA: Era una idea que me rondaba por la cabeza desde hacía tiempo. Las aproximaciones teóricas aparecían fundamentalmente en revistas, muy a menudo fanzines, y la mayor parte de las aportaciones eran artículos relativamente cortos, con una voluntad por un lado historiográfica —recuperar el material que había quedado olvidado en las décadas anteriores— y, por otra parte, reivindicativa de valoración de los aspectos estéticos y narrativos y, en definitiva, artísticos del cómic.

Me encontraba ya en la universidad y buscaba configurar una revista que, en el aspecto de la ambición, extensión y cuidado editorial, estuviera muy cerca del ámbito académico. En ese momento se publicaban en Francia *Les Cahiers de la bande dessinée*, dirigidos por Thierry Groensteen —aunque tenían una vertiente más comercial— y en Zaragoza organizábamos desde el colectivo Bustrófedon las *Jornadas Culturales del Cómic*. Pensé que podíamos conservar las conferencias, mesas redondas y exposiciones que se realizaban utilizando una revista como soporte[11].

Fig. 4. Portada del primer número de la revista *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* (1983). Realizada por Luis Royo. Revista maquetada por Samuel Aznar y Manuel Estradera. Impresa por Francisco Boisset.

JG: Hay una parte muy interesante en este proceso y es la procedencia del nombre de la publicación: *Neuróptica*.

AA: [Risas]. Yo era entonces una persona muy aficionada a los juegos de palabras. *Comicsarías* no deja de ser uno de ellos.

[9] Sobre el *boom* del cómic adulto, se puede consultar la obra Vilches, Gerardo (coord.). *Del boom al crack. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

[10] El nombre completo y oficial de la institución es Fundación para la creación e investigación en cómic. El arte de volar, cuenta con el siguiente NIF: G42916916. Sus planteamientos, estatutos o actividades, se pueden consultar en su página web https://fundacionelartedevolar.com/

[11] Se puede consultar más sobre el tema en el catálogo de la muestra *Los ochenta dibujados. Cómics de la movida aragonesa*, comisariada por el autor de esta entrevista para la Sala África Ibarra del Edificio Paraninfo de la Universidad de Zaragoza entre el 4 de octubre del año 2023 y el 20 de enero del 2024. Altarriba, Antonio y Gracia Lana, Julio. *Los ochenta dibujados. Cómics de la movida aragonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

Neuróptica hacía alusión a la parte de imagen y de narrativa visual que es fundamental en el cómic, pero también era un guiño a la revista *Neurotica*, donde se sentaron las bases para que Fredric Wertham publicara *La seducción de los inocentes*. Fue una obra en la que se culpó a los cómics de todos los males de la juventud estadounidense. Tuvo mucha importancia en la autocensura y la censura del país. Fue una forma de decir: «¡no somos neuróticos, somos "neurópticos"!». Y, como tales, nos encanta esta narrativa visual, que posee unos registros amplísimos por explorar.

JG: Tuviste un apoyo fundamental para publicar *Neuróptica* en la figura de Francisco Boisset.

AA: Planteó el diseño con un formato cuadrado bastante original. El margen nos permitía ilustrar de manera abundante las distintas aportaciones. La revista se mantuvo cinco números hasta que la Diputación Provincial de Zaragoza, mediante una decisión arbitraria, estableció que ya no le interesaba. Todo ello a pesar de que, aunque parezca mentira, nosotros editábamos mil o mil quinientos ejemplares y los vendíamos.

JG: Lo hemos hablado varias veces, pero, ¿cómo has vivido la recuperación de la revista por parte de la Universidad de Zaragoza? La segunda vida o época que está teniendo *Neuróptica* (FIG. 5)[12].

AA: En un principio se mantuvo como una aventura que había sido bonita, pero que tenía enterrada, hasta que me propusiste recuperarla manteniendo el mismo espíritu. Ahora *Neuróptica* se encamina ya a su quinto número. Dentro de poco superará los ejemplares que sacamos en los años 80. Desde aquí podemos decir: «¡murió *Neuróptica*, viva la nueva *Neuróptica*!».

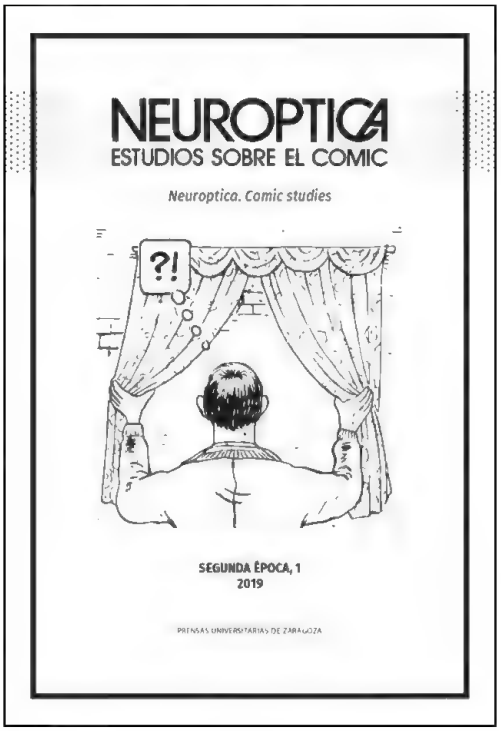


FIG. 5. Portada del primer número de la segunda época de la revista *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* (2019). Basada en una viñeta de *El Arte de Volar*, firmada por Antonio Altarriba (guion) y Kim (dibujo). Revista maquetada por Laura Asión.

JG: No obstante, el formato cuadrado de la primera época que planteasteis Francisco Boisset y tú era especialmente bonito. Lo tendremos que recuperar para algún número especial. Siempre te agradezco tu generosidad con *Neuróptica* y también con otro proyecto reciente: la Fundación El arte de volar, que presides y tengo el honor de coordinar. En ella buscas potenciar a autoras y autores noveles, pero también a

[12] Página web de la publicación «Neuróptica. Estudios sobre el cómic» [página web]. S.f. Disponible en https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/index.

investigadoras e investigadores que toman al cómic como objeto central de estudio[13].

AA: La creación ilumina a la teoría y la teoría arroja luz sobre la creación, formando un círculo que se retroalimenta. Pienso que todavía no tenemos suficientemente afianzada una línea investigadora sobre historieta. Mi objetivo con la fundación era alentar a aquellos que quisieran plantear un trabajo de fin de grado, un trabajo de fin de máster, una tesis doctoral o cualquier investigación sobre historieta. Aportarles un apoyo específico para una línea de trabajo que no tiene todavía el reconocimiento académico que debería. Si conseguimos que se introduzcan, se enganchen al tema y puedan mantener esa vocación, habremos logrado mucho.

Desde el principio, pensé que las dos principales vigas que debían sostener la actividad de la Fundación El Arte de Volar eran potenciar tanto la creación como la investigación. Muchas autoras y autores noveles necesitan nuestro apoyo, pero también muchas científicas y científicos que están comenzando su trayectoria profesional.

Diferentes prismas para abordar el estudio del cómic.

La Inteligencia Artificial y la nueva mirada hacia la teoría

JG: Te voy a deslizar una cuestión general, Antonio. Hemos hablado hasta ahora de forma extensa sobre teoría del medio y lo cierto es que el cómic se constituye como objeto de estudio para diferentes ciencias: comunicación audiovisual, historia, historia del arte, literatura, filología, ciencias de la información o didáctica, entre otras muchas.

Nos encontramos en un momento, enlazando con el principio de esta entrevista y con las diferentes tesis doctorales que se realizan sobre el tema, en que existe dentro del ámbito académico un cruce entre múltiples metodologías y enfoques que se ocupan de la historieta. ¿Cómo podemos unificar este amplio conocimiento que tiene distintas procedencias disciplinares?

AA: En cualquier obra de arte el acercamiento poliédrico va a ser siempre posible. Ese hecho nos habla, sobre todo, de la riqueza que posee la creatividad. En el cómic se da cita una ingente cantidad. La multiplicidad de ángulos desde el que se puede enfocar viene reforzada por el hecho de que, según nos dicen —aunque yo eso también lo matizaría— es una forma de expresión híbrida que combina palabras e imágenes. En ella puedes introducir las claves plásticas y lo lingüístico; ambos aspectos confluirían.

JG: ¿Crees quizás —y sé que esta pregunta es un tanto capciosa— que la inteligencia artificial y el procesamiento de datos pueden terminar con nuestra forma de investigar o que pueden llevarnos más lejos? ¿Tienes una visión más apocalíptica o más integrada?

AA: Me da la impresión —aunque no lo sé a ciencia cierta, porque no conozco en profundidad su funcionamiento— que la inteligencia artificial puede ser muy eficaz analíticamente en ciertos objetos de estudio, pero debemos tener en cuenta que la herramienta no imagina, sino que combina lo que han pensado todos los seres humanos anteriores que han trabajado sobre ese tema.

[13] Esta línea de trabajo se desarrolla gracias a la Cátedra de Estudios del Cómic Fundación SM-Universitat de València, dirigida por el profesor Álvaro Pons.

Desde mi punto de vista, el cómic todavía está necesitado de más discurso teórico en el que se pueda apoyar la IA, de miradas frescas y de aportaciones diversas.

Teniendo en cuenta el índice de frecuencias de repetición de ciertos análisis, es muy probable que la IA nos plantease que el cómic es un medio que nace a finales del siglo XIX, con la publicación de *The Yellow Kid*. Nos faltan todavía acuerdos teóricos fundados y fundamentados en muchos aspectos claves para el medio.

JG: He revisado en tu página web los diferentes textos reunidos en torno a tu producción como guionista[14], ¿cómo ves esta dicotomía entre teoría y práctica en tu caso, ahora que estás dedicado a la creación? Se puede decir que, por tu parte y en general, sobre todo desde que publicaste *El arte de volar*, tu forma de entender el cómic cambió.

AA: Cuando he actuado como teórico he planteado sobre todo perspectivas muy generales. En las obras de las que hemos hablado, no desarrollo tanto una crítica puntual valorativa como una visión general o global. Cuando publiqué *El Arte de Volar* empecé a ver todo desde una perspectiva muy diferente. Pero eso nos permitiría plantear otra entrevista.

Bibliografía

ALTARRIBA, Antonio y GRACIA LANA, Julio. *Los ochenta dibujados. Cómics de la movida aragonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

ALTARRIBA, Antonio y REMESAR, Antoni. *Comicsarías: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias (PPU), 2002.

ALTARRIBA, Antonio. *La España del Tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.

—«Antonio Altarriba» [página web]. 2017. Disponible en https://www.antonioaltarriba.com/

—*La España del Tebeo*. León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, 2022.

—*La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022.

[14] Se puede consultar en la página web de Antonio Altarriba. Sección «Estudios y tesis». Disponible en https://www.antonioaltarriba.com/seccion/tesis/

ANASAGASTI AGUIRRE, María *et al.* «Notas previas y catálogo inicial para el estudio de la fotonovela en España», en *Cuadernos de realidades sociales*, n.º 13 (1977), pp. 93-103.

CESTAC, Florence. *La verdadera historia de Futurópolis*. Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2021.

GRACIA LANA, Julio. «La tesis doctoral como baremo de los estudios recientes sobre cómic y humor gráfico en España (1996-2016)», en *Tebeosfera*, n.º 13 (2020). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_tesis_doctoral_como_baremo_de_los_estudios_recientes_sobre_comic_y_humor_grafico_en_espana_1996-2016.html

—«El cómic desde el ámbito académico en España», en *Tebeosfera*, n.º 18 (2021). Disponible en https://revista.tebeosfera.com/documentos/el_comic_desde_el_ambito_academico_en_espana.html

«Fundación El Arte de Volar» [página web]. 2020. Disponible en https://fundacionelartedevolar.com/

«Neuróptica. Estudios sobre el cómic» [página web]. S.f. Disponible en https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/index

SÁNCHEZ VIGIL, Juan Miguel y ZALDÚA, María Olivera. «La fotografía en las fotonovelas españolas», en *Documentación de las ciencias de la información*, n.º 35 (2012), pp. 31-51.

VILCHES, Gerardo (coord.). *Del boom al crack. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

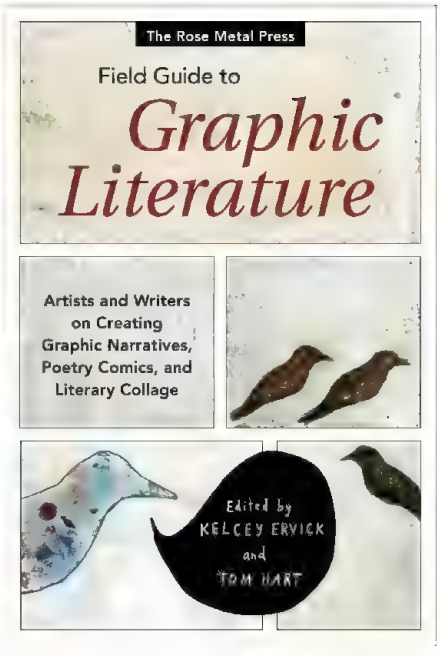
CuCoCrítica

Field Guide to Graphic Literature. Artists and Writers on Creating Graphic Narratives, Poetry Comics, and Literary Collage

Kelcey Ervick y Tom Hart (eds.)

Rose Metal Press, 2023

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2413



La escritora, artista y profesora universitaria Kelcey Ervick es autora de varias obras entre las cuales destaca, en mi opinión, *The Bitter Life of Božena Němcová* (2016), un experimento de fusión de formatos cuyo subtítulo, un *collage* biográfico, resulta preciso en su imprecisión. Tom Hart es también escritor, artista y fundador de la escuela de cómic The Sequential Artists Workshop (SAW) y es el autor de libros didácticos sobre el medio —en particular, alrededor del género de la memoria gráfica—, y de un cómic excepcional que, si no me equivoco, no ha llegado a publicarse en lengua española: *Rosalie Lightning* (2016). Es una evocación cargada de emotividad sobre la muerte de su hija pequeña, Rosalie, y es una de las lecturas más acongojadas que recuerdo. En ambos casos, la tarea docente es un aspecto central de su relación con el mundo del cómic, por lo que parece lógico esperar un cariz pedagógico, más que académico o puramente teórico, en una obra que se autodenomina, al fin y al cabo, guía de campo. Con esta cuarta entrega, Rose Metal Press retoma una colección que incluye otros volúmenes con aspiraciones semejantes, aunque estos se centren en creaciones literarias como el microrrelato o la prosa poética. De cualquier modo, una guía de campo pertinente —siendo las más comunes las dedicadas al estudio de la fauna y la flora de un lugar—es aquella que contiene no solo la descripción del objeto de estudio, sino también los elementos gráficos que han de permitir su identificación. Por ello, estoy convencido de que el título le viene como anillo al dedo a esta nueva publicación que trata de la confluencia de palabra e imagen. Con estas credenciales, los augurios de este libro parecían prometedores y, adelantándome a la conclusión, puedo decir que se cumplieron.

La estructura del libro es la siguiente: da inicio con un breve prefacio gráfico —más bien una broma privada de los editores— dibujado por Hart, al que siguen una introducción de Ervick y

las colaboraciones de los artistas invitados[1], las cuales forman el grueso de la obra, y remata con una sección de recursos didácticos a cargo nuevamente de Ervick. La primera parte de la introducción esclarece la terminología que se va a usar en el libro y toma prestada la definición de «hibridez visual-verbal» que Hillary Chute utilizó para caracterizar el medio del cómic. En otras palabras, literatura gráfica sería la que no puede prescindir de ninguna de las dos partes fundamentales que la conforman, texto e imagen, lo que *a priori* nos serviría para desembarazarnos de la mera ilustración. Por otro lado y más allá de la habitual referencia a la secuencialidad de las imágenes, es el concepto de yuxtaposición lo que prima como base teórica de esta obra, sobre todo teniendo en cuenta la variedad de propuestas que despliega, con el *collage* como ejemplo más destacado. La segunda parte de la introducción establece el consabido recorrido histórico del cómic desde los papiros egipcios hasta la actualidad, pasando por la Columna de Trajano, los mayas, Töpffer y el siglo XX, ya que debemos recordar la naturaleza pedagógica de la obra.En cualquier caso, se agradece la mención de numerosas convergencias con el arte y la literatura tradicionales que confirman la complejidad de la disciplina. La sección final de recursos didácticos incluye unas orientaciones sobre cómo enseñar este tipo de literatura visual en una clase de escritura creativa, así como una muy escueta explicación de los materiales necesarios para crear un guion gráfico y los elementos básicos del medio. El afán de llevar el cómic al aula universitaria es notorio y, como explica la autora con ejemplos de su experiencia docente, la transición de escritor a dibujante es más natural de lo que muchos alumnos suponen.

Los tres bloques sugeridos en el subtítulo —narrativa gráfica, cómic poético y *collage* literario— son los pilares fundamentales de la obra alrededor de los que giran, de una forma u otra, todas las ideas y elaboraciones artísticas planteadas. No son compartimentos estancos, sino viñetas porosas. Bordaría la perogrullada señalar que la obra también posee un índice, pero es que en este caso podemos encontrar dos índices complementarios que merecen ser señalados: el primero de ellos[2], el oficial, agrupa las intervenciones de los artistas bajo unos epígrafes centrados en lo conceptual; mientras que el segundo[3], el alternativo, como su propio nombre indica, establece unas divisiones diferentes basándose en una interpretación fluida de la forma y el género, con la particularidad de que en este último índice el trabajo de un mismo dibujante puede ser incorporado a múltiples categorías que, sin demasiado asombro, acaban por superponerse. De nuevo, las intersecciones ocupan el lugar que les corresponde en un medio heterogéneo que solo puede concebirse como mixtura de elementos que rechazan una compartimentación constreñida.

Los veintiocho autores que Ervick y Hart reúnen en *Field Guide to Graphic Literature* pertenecen todos al ámbito anglosajón y, excepto alguna contada excepción, al estadounidense

[1] Justine Mara Andersen, Oliver Baez Bendorf, Leonie Brialey, Thi Bui, Sharon Lee De La Cruz, David Dodd Lee, Arwen Donahue, Trinidad Escobar, Naoko Fujimoto, Marnie Galloway, Lauren Haldeman, Tom Hart, Mira Jacob, Keith Knight, Aidan Koch, Matt Madden, Mita Mahato, Deborah A. Miranda, Josh Neufeld, Dustin Parsons, Zeke Peña, Nick Francis Potter, Kristen Radtke, Scott Roberts, Alexander Rothman, Eleni Sikelianos, Bianca Stone y Lawrence Sutin.

[2] Lines and Mark-Making, The Panel and the Page, Story Structure and Style, Creating Characters, The Power of Place, Voice and Visual Language y Transforming Archival Materials.

[3] Graphic Narratives and Comics, Fictional Comics, Nonfiction Comics & Comics Journalism, Graphic Essays & Memoirs, Abstract Comics, Poetry Comics & Comics Poetry, Literary Collage &Erasure y Collage Comics.

concretamente. Algunos de sus nombres resultarán más o menos familiares para el lector hispanohablante al contar con obra publicada en España, como ocurre con Kristen Radtke, Matt Madden o el propio Tom Hart, por citar algunos ejemplos; otros como Aidan Koch o Alexander Rothman recuerdo haberlos visto mencionados en entradas de blogs o entrevistas. Presumo, sin embargo, que muchos de los dibujantes que participan en esta obra colectiva no son demasiado conocidos en el ámbito ibérico, lo que le otorga un valor añadido de descubrimiento; una suerte de antología impensada de lo que se está haciendo ahora mismo en los Estados Unidos. La elección de estos artistas no se debe, a pesar de todo, a la búsqueda de una quimérica pretensión generacional. Las características individuales e inquietudes identitarias —edad, origen étnico, género, etc.— nos muestran una variedad de propuestas cuya única seña distintiva común sería la consideración de lo que supone la representación gráfica aplicada a sus experiencias vitales. Por esta razón, los intereses son lógicamente divergentes, al igual que la manera en que los plasman en la hoja en blanco: más tradicionales los que ponen el foco en el aspecto narrativo y más experimental quienes investigan la incidencia de lo poético en su arte.

Todas las contribuciones de los artistas presentan la misma estructura tripartita: ensayo, ejercicio y ejemplo. El ensayo, de tono reflexivo y con un máximo de tres páginas, viene a ser el equivalente a una autopoética que incluye: por lo general, una descripción de sus intereses, fijaciones y dudas con respecto a su acercamiento al medio; el camino que los ha llevado hasta su actual momento creativo y las influencias teóricas, literarias y gráficas que más los han marcado —con algunos nombres que se repiten, como el ubicuo Scott McCloud, y otros que requieren una apreciada visita a Google—; y una explicación que gira alrededor del ejemplo escogido por cada autor para ilustrar el resultado final. En la siguiente parte de la propuesta se propone un ejercicio práctico dirigido a un alumno medio que, en principio, no requiere una mínima habilidad artística para ser efectuado. Por último, se incluye un ejemplo propio, normalmente, un fragmento de un trabajo publicado con antelación, que ilustra las consideraciones previas. Como botón de muestra, quisiera detallar la aportación de, al menos, una de las artistas arriba mencionadas: Aidan Koch. Su colaboración se titula «The Fragmented Narrative. Using Abstraction to Deepen Emotion» y, en ella, confiesa que en los inicios de su carrera artística no tenía muy claro cómo definir lo que estaba haciendo: ¿poesía? ¿Cómic? ¿Ambos y ninguno al mismo tiempo? Aclara que fueron lecturas como las de Lydia Davis, Anaïs Nin, Flannery O'Connor, Italo Calvino y Joan Didion las que le revelaron que lo poético se encontraba también en la narración y que «cómo se siente» es tan importante como «lo que ocurre». A continuación, explica que sus cómics se construyen a través de la fragmentación (la parte por el todo) y de la abstracción (la transición de la representación a lo simbólico), sin renunciar a elementos reconocibles del medio como las viñetas o los bocadillos. La fragmentación y la abstracción le sirven para establecer un contexto de relaciones que guían al lector a lo largo de la historia mientras, a la vez, refuerzan desde la ambigüedad sus conexiones emocionales más allá de la acción o la lengua reflejadas. Se trata, en suma, de representar más el cómo que el qué, aunque este permanece latente en todo momento como parte integral del relato. Koch prosigue con una interpretación pormenorizada del ejemplo gráfico que presenta, un fragmento en color de *Heavenly Seas*. Entre el ensayo y el ejemplo sugiere un ejercicio de práctica que replica su técnica.

La pluralidad de colaboraciones dará lugar —como suele suceder con este tipo de obras— a parcialidades, indiferencias y, en el peor de los casos, discrepancias manifiestas, pero es precisamente esta desigualdad entre las opciones presentadas lo que otorga un mérito destacado a este

volumen. Se antoja imposible no encontrar varias propuestas que le sugieran al lector nuevas formas de pensar (o repensar) las incontables posibilidades del cómic. Los análisis de los procesos creativos en boca de los propios artistas ilustran una serie de influencias y conexiones únicas; sus reflexiones son, en mayor o menor grado, llaves para acceder a —y apreciar— un universo gráfico que quizá hubiera pasado desapercibido con la simple lectura del trabajo final. El propósito didáctico de *Field Guide to Graphic Literature*, recalcado en varias ocasiones en esta reseña, amplía el atractivo de la obra sin que en ningún momento llegue a convertirse en un estorbo para quien no esté interesado en la aplicación práctica de los ejercicios planteados. Por último, reitero la sensación de hallazgo —nuevos artistas, nuevos estilos, nuevas técnicas— que un libro como este puede tener para el lector ávido de ensanchar su comprensión de la literatura gráfica.

ÓSCAR SENDÓN

Óscar Sendón es doctor en Literatura Hispánica y actualmente ejerce como profesor asociado en Truman State University (Misuri). Su área de investigación se centra en el discurso del hombre de acción y sus representaciones literarias en la cultura hispánica. Ha publicado artículos al respecto en revistas como Hispania, Hispanófila, Bulletin of Spanish Studies, Bulletin of Hispanic Studies *y* Revista Ejército. *Ha publicado varias reseñas en* CuCo, Cuadernos de Cómic.

Los cómics de superhéroes en los movimientos sociales

Andrea Hormaechea Ocaña

Libros de Catarata, 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2535

El presente libro que firma Andrea Hormaechea se trata de su tesis doctoral, ahora recogida y sintetizada en una publicación donde muestra su exhaustiva investigación sobre el cómic de superhéroes en Estados Unidos. Tal y como plantea en el prefacio, los cómics suponen un objeto de estudio fundamental para comprender la aceptación de discursos surgidos de los movimientos sociales de la década de los años sesenta y setenta en un medio cultural generalista o enfocado a un grupo social amplio. La hipótesis principal sostiene que el cómic de superhéroe mantuvo una dualidad entre ser sostenedor del *statu quo* y dar espacio a los movimientos sociales. Como demuestra a lo largo del libro, los superhéroes surgen como elementos genéricos del ideal estadounidense (blanco y heterosexual) que siempre van a enfrentarse a agentes del cambio (villanos y supervillanos) con el objetivo de mantener y sostener las estructuras tradicionales estadounidenses. Sin embargo, esta posición se va a ir transformando y actualizando conforme los debates políticos modifiquen la realidad social de los lectores. De esa manera, en los años sesenta surgirán historias que recojan la cuestión de los derechos civiles, el feminismo o el ecologismo, entre otros.

El encuadre de esta investigación lo hace mediante la selección de los principales personajes del cómic estadounidense: Batman, Capitán América, Iron Man, Wonder Woman y Spiderman. Si bien la autora no justifica esta elección en la introducción, a lo largo del libro queda patente que la elección está motivada por la longevidad de estos personajes, la aparición en diferentes momentos (Batman y Capitán América en la edad de oro del cómic de los años cuarenta; Iron Man y Spiderman en la edad de plata de los años sesenta; y Wonder Woman como reflejo feminista en el contexto de los años cuarenta) y su transformación en los años sesenta y setenta como consecuencia de la imbricación de sus narrativas dentro de los movimientos sociales. El libro plantea que estos agentes sociales dialogaron con los medios culturales y que los valores estadounidenses se vieron forzados a cambiar y adaptarse a los nuevos discursos con una narrativa que incluía esos debates políticos en un momento de crisis de la identidad nacional blanca

estadounidense. Sin embargo, como la autora demuestra a lo largo de la investigación, estos cambios no fueron diametrales con respecto a la fundamentación de los personajes de cómics en su primera etapa, sino que siempre bascularon entre la defensa del *statu quo*, la estructura de jerarquía racial estadounidense y la asimilación e integración de algunos colectivos sociales marginales.

El libro se estructura en dos partes diferenciadas: la primera, denominada «Resistencias al *American Way of Life*»; y la segunda, titulada «El cómic en la sociedad estadounidense». Aunque es entendible esta separación, se echa en falta en la primera parte una mayor integración de la temática de los cómics, algo que sí ocurre en la segunda parte. En la primera, Hormaechea aprovecha para exponer la base teórica-metodológica de su estudio. De esta manera, el primer capítulo comienza con el análisis histórico de la construcción del *American Way of Life* desde la fundación de los Estados Unidos. Propone una explicación desde los *cultural studies* en el que la identidad es un constructo cultural materializado a través de una representación social y política con unos símbolos remarcables e identificables como propios y ajenos. Con una bibliografía detallada y pormenorizada, expone la jerarquización racial y la construcción de una estructura político-racial en los Estados Unidos sustentada en la blanquitud. Según señala la autora, la Guerra de Secesión no implicó el fin de la distinción racial y la incorporación a la estructura social y política de los cuerpos no blancos, sino que modificó la exclusión (rechazo de lo negro) por la segregación. Esta última incluye la inclusión parcial donde lo no blanco es aceptado como existente, pero no se le permite participar en el sistema político, hasta lo que la autora denomina la Segunda Reconstrucción, la eclosión de los nuevos movimientos sociales donde se va a cuestionar las bases identitarias blancas y heterosexuales de la fundación estadounidense. Así, los movimientos van a generar una propia autoidentidad a través de sus luchas y demandas, que quedaron al margen de la identidad hegemónica, buscando atraer a grupos que quedaron al margen utilizando símbolos que les permitieran articularse como una comunidad cohesionada.

En los siguientes dos capítulos, realiza un repaso por los principales hitos historiográficos de los movimientos feministas, afroamericano, LGTBI+ y contracultural. Estas páginas reflejan no solo el conocimiento de la autora sobre los movimientos sociales, sino su propia complejidad. La elaboración de un recorrido histórico por estos movimientos resulta imprescindible para comprender cómo los medios culturales de masas respondieron a estos y cómo los cómics se vieron afectados en la elaboración de nuevas historias en las que incluir a estas subculturas e identidades marginales. Para ello cada capítulo se subdivide en dos epígrafes dedicados a cada uno de los movimientos sociales. El primero se enfoca en el movimiento feminista desde su fundación en la década de los años cuarenta del siglo XIX con la convención de Seneca Falls hasta la década de los setenta con la eclosión de los feminismos que incorporaban la cuestión de la raza, el sexo y el género en el debate. En este sentido, la autora remarca el surgimiento de movilizaciones que entronizaban las experiencias y las opresiones de cada grupo como relevantes para marcar su identidad y su relación, tanto dentro del colectivo como hacia otros grupos sociales. Con esta idea, continúa el segundo epígrafe del capítulo segundo en el que expone los principales debates surgidos dentro de la comunidad afrodescendiente en la Segunda Reconstrucción: la asimilación de la comunidad negra dentro del proyecto nacional estadounidense defendiendo la no violencia (Martin Luther King) frente al planteamiento nacionalista de la comunidad islámica (Malcolm X), que consideraba la integración como una imposibilidad de la estructura sociopolítica del país y proclamaba una alteración estructural de las bases identitarias

estadounidenses. Este apartado concluye con una revisión de los postulados del feminismo negro que reclamaban desmantelar la lógica patriarcal y luchar contra la masculinización de lo político y la imagen masculina de los Black Panthers.

El tercer capítulo mantiene una estructura similar al anterior y realiza un repaso por los principales hitos del movimiento LGTBI+ en los años cincuenta y cómo la identidad puritana sobre la que se construye la nación estadounidense extrapola hacia los deseos sexuales no heteronormativos comportamientos delictivos, violentos, abusivos y pedófilos. Tal y como señala en el capítulo, en la década de los sesenta el colectivo homosexual inicia un proceso de rechazo y oposición a la patologización de su deseo y prácticas sexuales en la ciudad de Nueva York, como consecuencia de las leyes de control de los locales de encuentro de la comunidad gay, en el marco de construcción de una idea de ciudad de atracción para el turismo familiar y nacional. En este contexto, la formación de marchas del orgullo gay comienza como herramienta para visibilizar y dar voz al colectivo, además de crear una conciencia de su existencia y su derecho a ocupar el espacio público.

El último movimiento al que presta atención esta obra es el movimiento contracultural, que había mostrado un rechazo hacia el modelo cultural tradicional y las formas de consumo. Este movimiento canaliza la respuesta estudiantil, de rechazo a la posición de las generaciones anteriores, y plantea una posibilidad de superar los problemas sociales mediante la elaboración de un nuevo modelo político nacional que elimine el conformismo y la desigualdad sistémica que había establecido el *American Way of Life*. En el interior de este colectivo surgieron tendencias naturalistas y ecologistas que presentaban alternativas a la individualidad del modelo establecido, donde la defensa del ecosistema se convierte en un pilar de su discurso frente al progresismo tecnológico dominante. Aunque realiza un análisis del ecologismo dentro de la contracultura, lo que más se echa en falta en este apartado es una mayor profundidad del movimiento ecologista y la evolución de este movimiento en la primera mitad del siglo XX. Este pasó de ser una defensa del conservadurismo clásico, contra el capitalismo de monopolios, ha imbricarse con la izquierda estadounidense en contra de la industrialización de postguerra.

La segunda mitad del libro corresponde a la investigación de los cómics donde la propuesta teórica se materializa a través de los diferentes segmentos y personajes de cómic que analiza. Tras una primera definición del cómic en la sociedad estadounidense como medio cultural de masas, realiza un recorrido por los debates sobre la moral y la censura de este medio visual. La autora no solo indica las bases del *Code Authority* de las editoriales para limitar la producción y la temática de los cómics, sino que lo circunscribe dentro de una legislación normalizadora de una moral y comportamiento social. En este sentido, sigue explorando esta idea con el trabajo del psiquiatra Wertham, que en los años cincuenta expuso su tesis principal vinculando los cómics a la delincuencia juvenil y los superhéroes a la formación de ideales que superaban las estructuras morales del bien y el mal e, incluso, que proyectaban comportamientos antimasculinos y homosexuales. Hormaechea vincula de manera inteligente la crítica de Wertham a los cómics de superhéroes a la crisis de valores tradicionales de los años cincuenta, a una sociedad incapaz de comprender los movimientos y cambios sociales que parte de la juventud reclamaba.

A partir de estas críticas, el libro penetra en la morfología de los personajes de superhéroes y los categoriza como personajes con poderes superiores a los mortales, con un concepto de justicia y del bien muy desarrollado al luchar contra el mal con la finalidad de defender a los débiles. Si

bien Hormaechea señala que se trata de una definición simple, la amplía al desarrollar los diferentes momentos de creación y crecimiento de los personajes. Así, en la primera etapa correspondiente al Crac del 29 y la Segunda Guerra Mundial, la representación de la realidad es dicotómica, lucha entre el bien (superhéroe) y el mal (villano) adquiere una morfología física (cuerpo blanco) y espiritual (comportamiento de protección y ejemplo hacia los demás). El superhéroe mantiene el *statu quo* y el villano presenta un interés por el cambio. En sí, reafirman la identidad estadounidense y siguen apareciendo como sostenedores de la estructura racial. No obstante, en la segunda etapa coincidente con los años sesenta y la eclosión de los movimientos sociales, se construye una nueva narración que humaniza a los superhéroes. Tienen problemas que rompen con el ideal de perfección y acercan al personaje a la realidad de los lectores, pero sin romper con la jerarquización racial estadounidense, puesto que se mantienen como reflejo del ideal racial blanco.

Lo que defiende la autora es que la crisis de los superhéroes comienza con la eclosión de los movimientos sociales, que el público objetivo al que estaban destinados cambia y se ven abocados a una modificación de sus narrativas para adecuarse a un nuevo perfil de lector. Con ello se incluyen los debates políticos, se «resemantizan» sus discursos para presenta una historia más acorde a la realidad nacional, con una representación amplia de los grupos sociales. En general, atrae a un nuevo público que pueda sentirse identificado con la imagen del superhéroe y que vea su cultura e identidad integrada. Sin embargo, este proceso se va a quedar a medias, ya que el relato no pasó de ser una representación naif con actores abstractos donde los grupos marginados no llegan a verse identificados, todo por evitar que el lector tradicional (blanco y heterosexual) no sintiera sus bases identitarias atacadas por esa nueva narrativa.

En este cambio, la autora señala unos ejes que vertebran a los personajes y que ella sintetiza en dos: primero, la masculinidad tradicional (solitarios con ideal marcado del bien y de la justicia) se convierte en una masculinidad crítica (rechazo de los valores de la generación anterior y construcción de un modo de vida alternativo), pero en el que siempre se marca la relación entre biología y poder al enfatizar la posibilidad de que cada individuo puede ser un superhéroe frente a la injusticia; segundo, la tradición judía de los dibujantes donde los superhéroes componen un canon mesiánico que construya un nuevo referente para las comunidades judías estadounidenses.

Esta exposición metodológica concluye en los dos últimos capítulos con el análisis de cinco superhéroes: Batman y la cuestión de las sexualidades (heteronormatividad frente a homosexualidad); Capitán América y la identidad blanca americana (qué América representa el superhéroe); Iron Man y el transhumanismo (progresismo y tecnología frente al ecologismo primitivista); Wonder Woman y la cuestión feminista (masculinidad y violencia frente a feminismo y paz); y Spiderman y las nuevas generaciones (la defensa de la comunidad frente al individualismo). Como demuestra este análisis, todos los movimientos sociales incluidos dentro de las historias de estos personajes van a recurrir constantemente a la ridiculización y simplificación de sus discursos. Así, en la mayoría de estas narrativas, el enemigo confunde a los grupos marginados (afroamericanos o ecologistas) para que empleen la violencia en contra de los superhéroes. Al final del relato, el enemigo es desenmascarado demostrando el error en su acción de aquellos que habían confiado en él. Esto resulta de una representación ingeniosa de la realidad donde los colectivos en lucha son fácilmente engañados para actuar en contra del camino idóneo

para la resolución de los conflictos que, en su mayoría, siempre son representados por la opción que elige el superhéroe. En definitiva, se da voz a las subjetividades, pero siempre evitando cuestionar las estructuras de la identidad hegemónica estadounidense.

En conclusión, el libro plantea una hipótesis que vincula los *cultural studies* con la historia social. La obra dialoga constantemente entre discursos y representación con el contexto histórico para señalar la bidireccionalidad del proceso histórico. Así, tal y como afirma en el prefacio, los cómics se nutrieron de los debates sociales de la década de los sesenta y setenta, pero estos movimientos no fueron ajenos a los medios culturales de masas. Al igual que Spiderman y el Capitán América luchaban y denostaban algunos movimientos sociales al representarlos de manera ingenua, otros colectivos como el feminismo encontraron en Wonder Woman un personaje al que acudir para realizar una reconversión de los roles de la mujer estadounidense. En general, la obra está pensada no solo para un público específico universitario, sino que tiene una gran capacidad de atractivo para el lector y la lectora no especializada en temas de investigación académica. Aunque la primera parte es una sección teórico-metodológica, la síntesis de la historia de los movimientos sociales y la reconfiguración del *American Way of Life* lo convierte en una obra para conocer y penetrar en la complejidad de las décadas de los sesenta y setenta en los Estados Unidos. A su vez, la segunda parte, con una lectura más amena, permitirá al público no conocedor adentrarse en el proceso de investigación. Por tanto, supone un libro abierto a la divulgación y transferencia del conocimiento para conocer más en detalle los discursos e ideas proyectados por el cómic como medio cultural de masas.

ISRAEL VIVAR GARCÍA

Israel Vivar García es doctor en Historia Contemporánea por la Universidad Autónoma de Madrid. Sus líneas de investigación se han centrado en el análisis del clientelismo y las redes de poder en América y España durante el siglo XIX y siglo XX donde ha abordado, desde una perspectiva de historia social y local, nuevos enfoques desde los que analizar la formación y composición de redes caciquiles y clientelares en ámbitos rurales en el periodo final de la Restauración, y la pervivencia y transformación de estos de vínculos a lo largo de la primera mitad del siglo XX. En la actualidad, ha continuado esas líneas estudiando las prácticas políticas y sociales del caciquismo con otras formas similares como el caudillismo latinoamericano mediante actores transnacionales que transitan entre ambas orillas del Atlántico.

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación, plataformas y bases de datos:

Revista publicada por la Editorial Universidad de Alcalá, con el patrocinio del Instituto Franklin y de la cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/normaspresentacion

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 22, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cuadernosdecomic@uah.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2024 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual